

HOBBY

CONSOLAS

REVISTA

DE JUEGOS PARA CONSOLAS

TOE JAM & EARL 2



1º CONCURSO DE RAP CONSOLERO



**...y por supuesto
¡NOVEDADES!**

DRÁCULA

FLASHBACK

REN & STIMPY

ETERNAL CHAMPIONS

BAZAR NAVIDEÑO

**PARA PONER
TU CONSOLA
BAJO CONTROL**

**ELIGE
LOS MEJORES
JUEGOS DEL 93**

**CALENDARIO GIGANTE
HOBBY CONSOLAS 1994**



Tortugas Ninja

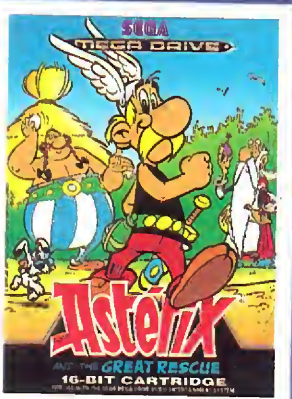
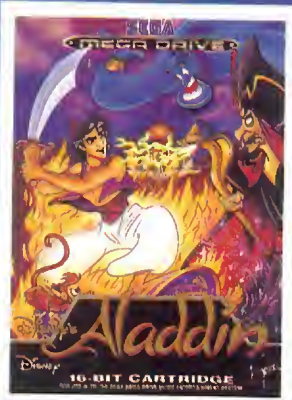
¡¡ROMPEN CON TODO!!

¿POR QUÉ MEGA MEJOR CONSO

**MEGA DRIVE
LO TIENE TODO EN
SUPER TITULOS...**

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo. Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos superlanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.

Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula i60 imágenes por segun-



do! Imagínate, lo normal son 24. Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!

No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.

Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que

Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡Lo más fuerte en millones de años!! Pero no es más que el principio... ¡SIGUE LEYENDO!!



si alucinas- te con las fases de "pinball" con las que siempre nos sor-

prende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin! Y por si fuera poco ¡opción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡preparate a sentirlos! Los 320x 224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.

Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!! velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.

24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...

24 MEGAS

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo



LA DRIVE ES LA LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megs. Otra dimensión de lucha.

Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megs como "ETERNAL CHAMPIONS."



PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo. Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir

con éstos:



GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.



...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips...

¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.



LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

LA PORTADA: TORTUGAS NINJA

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:

María Andrino

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión

Director Editorial:

Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurgue

Redactor Jefe: J. Carlos García

Redacción: S. Herranz, C. Frutos, J.L. del

Carpio, M. del Campo,

Esther Barral, Antonio Caravaca

J.C. Romero (traductor).

Diseño y Autoedición:

S. Fungairiño (Jefe de sección),

Abel Vaquero, Elena Jaramillo

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Secretaría de Redacción:

Ana Torremocha

Dibujos: A. Fernández

Fotografía: Luis Covaleta

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA),

Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)

Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano,

David García.

Colab. Autoedición: Millán de Miguel

Redacción, Administración y Publicidad:

C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A.

Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.

11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

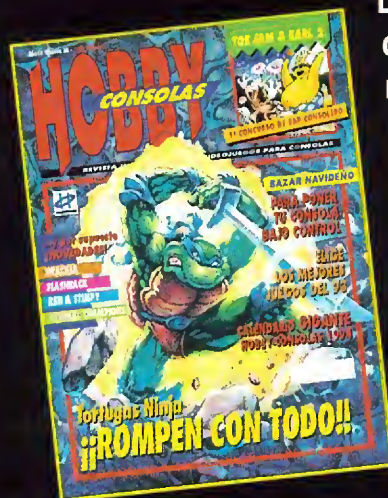
HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Después de unos cuantos meses sin saber nada de ellas, las Navidades han traído consigo el retorno de nuestras amigas, las Tortugas Ninja. Dos excepcionales cartuchos para Super Nintendo y Game Boy han sido argumento más que suficiente para que se ganaran el título de personajes del mes, y por tanto, para que hayan sido las protagonistas de nuestra portada y de nuestro número. Nadie sabe lo que nos deparará este próximo año, pero lo que está claro es que gracias a ellas hemos logrado comenzar este 1994 con buen pie.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP



Por fin tenemos un juego de lucha que puede hacer frente al todopoderoso Street Fighter II. Y aquí estamos nosotros, como siempre, para mostrároslo. Ya sabéis lo que dicen por ahí: "Hay muchos hobbies, pero el auténtico es Hobby Consolas".

CRUELA DE VIL



Gracias a la magia del compacto, recorreréis Transilvania tras el conde Drácula en un juego sangriento, terrorífico y espectacular. Pero igual de espectaculares, aunque sin sangre, son los demás cartuchos de este mes.

TENIENTE RIPLEY



Me he paseado por un planeta hostil, he atrapado bandidos en el Oeste, he luchado contra Darth Vader y no me queda aliento para nada más que para desearos Felices Fiestas.

BOKE



Perdonad que sea breve, pero estoy a punto de lanzarle a Lolocop una andanada de "judías". Esto del Robotnik Mean Bean Machine es casi más divertido que Toejam. ¡Qué mes! Entre una cosa y otra, no voy a poder probar el turrón.

LO MÁS NUEVO



56

La nueva sensación de los juegos de lucha ha llegado ya a la Mega Drive para disfrute de todos.



62

Su título ya os sonará, pero seguro que esta versión para la Super os da más de una sorpresa.



68

Un juego divertido, bien hecho y original, sobre todo original, hace su debut en la 16 bits de Sega.



76

Una nueva y magnífica versión de la mayor aventura intergaláctica de la historia, ahora en Super Nintendo.

- TORTUGAS V50
- SPIDERMAN72
- REN & STIMPY ..80
- TORTUGAS III ...84
- STAR WARS88
- PRINCE OF PERSIA90
- DR. ROBOTNIK..100
- DRÁCULA.....102
- SENSIBLE SOCCER106
- JAMES POND 3.110
- ROAD RASH.....114
- ASTERIX116
- SUNSET RIDERS118
- WINTER OLYMPICS122
- DUNE126
- DRÁCULA130
- INDY HEATS134
- DRACULA.....136
- LOST VIKINGS 138
- DONAL DUCK .142
- ADVENTURE ISLAND144

PREVIEWS

- CASTLEVANIA36
- PELE40
- SPACE ACE42
- ART OF FIGHTING44
- ALADDIN46

★ BIG IN JAPAN8

¿Qué os parece si empezamos nuestra carta a los Reyes Magos pidiendo que los juegos que ya están en el mercado nipón lleguen pronto a España?

★ NOTICIAS12

Y para saber qué es lo que nos va a interesar más, habrá que echar un vistazo a las noticias que se han producido en el mundillo consolero.

★ BAZAR24

Yendo al grano, vamos a pedirles un periférico para nuestra consola. Y en esta sección podréis ver las últimas novedades en este apartado.

★ GAME MASTERS32

Y aunque estos soportes que M.A.D. nos presenta aún no están en el mercado, bueno será que nos pongamos al día, que nunca se sabe.

★ ÉXITOS146

Naturalmente, no podían faltar un par de cartuchos. Y, por supuesto, que sean lo mejor de cada consola.

★ LOS MEJORES JUEGOS - 151

Para hacer un descanso entre tanto regalo, ¿porqué no votar cuales han sido los mejores juegos del 93?

★ LASERS & PHASERS.. 154

Claro, que tampoco vendría mal que nos trajeran un truquito para ese juego tan complicadillo.

★ ¡QUÉ LOCURA! -- 160

Y si además podemos ver publicado ese dibujo que hemos hecho con tanto empeño, mejor que mejor.

★ TELEFONO ROJO ---- 166

Otra paradita. Esta vez, porque nos hemos acordado de que tenemos que escribir otra carta dirigida a Yen.

★ SUPERVIEWS172

Quedan pocas peticiones. Pero si pudiéramos saber cuáles son los juegos que sonarán el próximo mes...

★ LA GRAN OCASIÓN--- 184

Y por fin, encontrar la consola y el juego que tanto deseamos tener a un precio baratito.

¡Ah!, un último deseo: FELIZ AÑO NUEVO a todos.





TUS PADRES CREEN QUE AUN ERES UN NIÑO. ¿VAS A DEJARLES ELEGIR TU PORTATIL?

DE JUGUETE.

PORTATILES MONOCOLOR

Un solo color.

Pero, ¿en qué año vives?.

¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

Tamaño pantalla:

¿Eres capaz de ver algo?.

¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!.

La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar.
Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:

Rescates de princesitas,
carreras de minicoches...

¡Pero de qué vas!.

¿Esto es lo que entiendes por aventuras?.

¿Por qué no pruebas el parchis?

LA LEY DEL



DE JUGONES.

GAME GEAR

32 colores en pantalla,
de una paleta de 4.096.

GAME GEAR. ¡La única a todo
color!.

Y además... ¡convertible en T.V.!

Tamaño pantalla: 83 cm.
(Diagonal).

Retroiluminada para jugar de
noche, en clase, en el coche,
o encima de un árbol, si quieres.
¡Y sin forzar la vista!.

SONIDO ESTEREO con 4 canales
de alta fidelidad. Para no perder el
ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot,
Robocop Vs Terminator, Asterix,
Sonic...

¡Más de 150 juegos, e infinidad de
periféricos!

Con **GAME GEAR** la aventura sigue
tus pasos.

MAS FUERTE

DESDE
13.825 PTAS.
+ I.V.A.



CLAY FIGHTERS

BIG IN

Se acabó el dramatismo y la seriedad de los juegos de lucha. En Japón triunfa un programa que enfoca este género desde un

Clay Fighters

En medio de tanto beat'em up legendario y violento, llega hasta Super Nes uno de los juegos más esperados por los buenos aficionados a los trabajos originales. «Clay Fighters» es el primer one-on-one (sin contar quizá el Ranma 1/2) que se aleja del típico formato de seriedad y dramatismo, apoyado por fuertes muchachotes y bellas, pero agresivas señoritas. Interplay nos ofrece una nueva forma de enfocar la lucha cuerpo a cuerpo en una pantalla, alejándose de todos esos tópicos. En este programa los protagonistas son unos peculiares personajes que parecen sacados del cuarto de juegos de cualquier niño. Sin embargo, eso no quiere decir que su realización gráfica sea simple, sino todo lo contrario. La definición de todos ellos es asombrosa, con un tamaño descomunal y unos movimientos perfectamente enlazados. Pero la cosa no queda ahí: Todas las voces y efectos de sonido han sufrido un laborioso proceso de digitalización que ha tenido como resultado una calidad sublime. Incluso los bien aprovechados 16 megas del programa se permiten el lujo de introducir en cada personaje un completo y original catálogo de movimientos y golpes especiales. Una espléndida demostración de como se puede desdramatizar un género y convertirlo en la más sana y pura provocación de la carcajada.



JAPAN

Joe & Mac

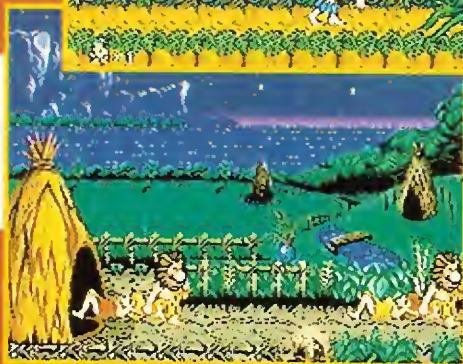
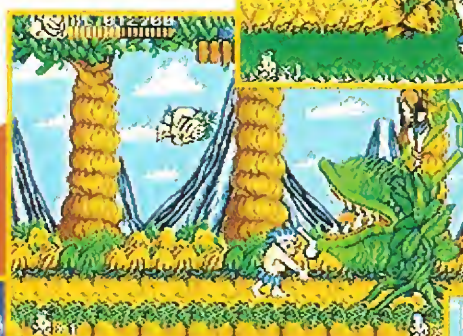
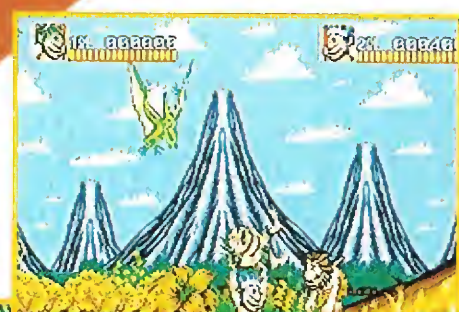
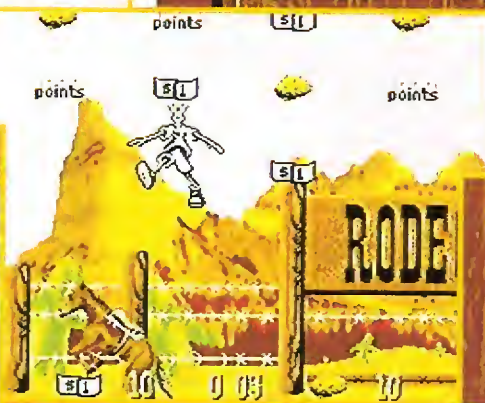
punto de vista diferente. Y de regalo, las aventuras de tres simpáticos personajes: :Joe & Mac, y el alucinante debut de Fido Dido.

Joe & Mac

Desde los tiempos más prehistóricos llegan hasta la Mega Drive los cavernícolas más marchosos de las videoconsolas. Después de pasar por todas las versiones Nintendo, Takara ha llevado hasta los 16 bits de Sega las aventuras de «Joe & Mac». La gente de Data East (al igual que en Super NES) han sido los encargados de realizar un programa de pura acción, con escenarios vistosos y divertidos, enemigos que dejan pequeña la pantalla y cinco niveles de recorrido vertical y horizontal.

Fido Dido

¿Quien no recuerda a ese personajillo que aparecía en los spots publicitarios de 7 up, bajo el nombre de «Fido Dido»? Pues ahora comienza una nueva andadura en las videoconsolas de la mano de Kaneko, con una primera versión para Mega Drive y una posterior para Super NES. Un original juego de acción y plataformas, que aprovecha al máximo las peculiaridades de Fido Dido, como la de ser un dibujo en blanco y negro dentro de unos gráficos en color, y que ejecuta movimientos absolutamente sorprendentes y divertidas.

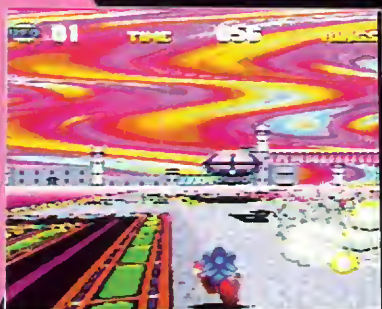


Fido Dido

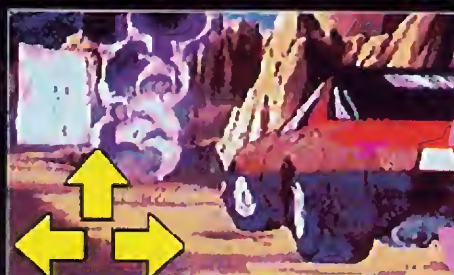


MEGA

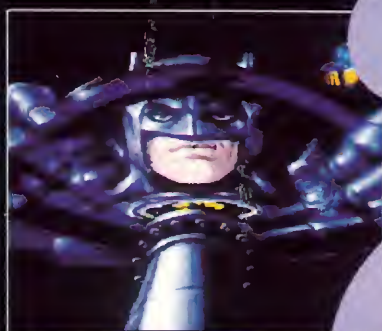
37 RAZONES MAS



SONIC CD



ROAD AVENGER
[SE INCLUYE EN MEGA CD II]



BATMAN RETURNS



TERMINATOR



FINAL FIGHT



THUNDERHAWK

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

MEGA

MEGA CD



PARA TENER MEGA CD



JURASSIC PARK



SHERLOCK HOLMES



SEWER SHRAH



NIGHT TRAP

LAS DEMAS RAZONES
NO NOS CABEN
EN ESTE ANUNCIO
...¡SE SALEN!



LETHAL ENFORCES



HRIISS KROSS

DRIVE



SILPHEED

- | | | | |
|---------------------------|--------------------------|----------------|-----------------------|
| 14. WOLF CHILD | 20. PRINCE OF PERSIA | 26. SKULL KEEP | 32. ETERNAL CHAMPIONS |
| 15. BLACK HOLE ASSAULT | 21. POWER FACTORY | 27. INOY | 33. ALONE IN THE DARK |
| 16. SPIDERMAN VS. KINGPIN | 22. SON OF CHUCK | 28. MADON '94 | 34. STAR TREK |
| 17. ROBO ALESTE | 23. HOON | 29. DUNE | 35. ANOTHER WORLD II |
| 18. TIME GAL | 24. INXS (MUSIC VIDEO I) | 30. DRACULA | 36. FLASHBACK |
| 19. JAGUAR XJ 220 | 25. COOL SPOT | 31. X - MEN | 37. ECCO THE DOLPHIN |



LA LEY DEL MAS FUERTE

En Pantalla

Con los tornillos bien puestos

THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN

Ya está entre nosotros una nueva entrega de la "desternillante" serie del **Dr. Franken**, que esta vez ha querido pasear su chirriante chatarra por los circuitos de **Super Nes**. Franken, cabezota como pocos, ha tenido una disparatada idea: mandar a su amada Bitsy por correo a su lugar de vacaciones. Pero la incompetencia del servicio



de correos de Transilvania ha esparcido sus "láminas" por todo el planeta, así que ahora el Dr. Franken deberá intentar recuperar los trozos de chatarra de su amada.

Ese divertido argumento da pie a un juego plataformero de **8 megas**, que tiene su principal centro de atención en la **presentación**, realizada con el célebre Modo 7.

FUTURE ENTERTAINMENT SHOW: NADA NUEVO BAJO EL SOL



Pocas, por no decir ninguna, fueron las novedades que se presentaron en el **Future Entertainment Show**, feria de videojuegos organizada por la editorial británica **Future**, que publica cerca del 50% de las revistas de videojuegos de aquel país. Este acto fue un simple escaparate para compañías como Electronic Arts, Psygnosis y Accolade, que ofrecieron a los **más de 50.000 asistentes** la posibilidad de jugar a sus últimos productos.

Llamaron especialmente la atención las celebridades que allí se pudieron ver, y es que **Channel 4**, uno de los canales británicos de televisión, emitió cuatro minutos diarios de información sobre el acontecimiento. ¿Mereció tal vez la pena?...

Puñetazos compactos en blanco y negro

... PRIZE FIGHTER ...

La compañía norteamericana **Digital Pictures**, una de las más innovadoras dentro del universo CD, lanzará en nuestro país un excelente **simulador de boxeo** llamado «**Prize Fighter**». Una introducción de



película conduce a la presentación de los cuatro boxeadores contra los que os podréis enfrentar. La **perspectiva es siempre subjetiva**, apareciendo en

pantalla todo lo que veríais si fuerais el boxeador. Las **imágenes digitalizadas son en blanco y negro**, dando un inconfundible toque de cine serie negra de los años cuarenta (época dorada de Rocky Marciano) a todo el juego. Para los impacientes, decir que **hasta febrero** no está prevista su aparición en los establecimientos especializados.

A TODO MARSHAL

Por JC Kid y Marshal M. Rosenthal

¿Qué tal, "kids"? Para poneros los dientes un poco largos, os contaremos lo que está arrasando por USA. Nintendo anda un pelín de capa caída por el continente europeo, pero aquí ocurre todo lo contrario. Por ejemplo, vamos a tener pronto el **NHL Stanley Cup para Super Nintendo**, una auténtica maravilla de la técnica con rotaciones, imágenes digitalizadas de jugadores y todo tipo de efectos especiales.

Por cierto, para que luego digan que los juegos perjudican a los niños, id tomando nota de ciertas iniciativas como la de la **actriz Emma Samms** y la firma **Toys R US**, que han presentado un nuevo sistema de entretenimiento al hospital St. Vincent



de Nueva York. Gracias a él, los niños hospitalizados podrán jugar tranquilamente con la Super Nintendo a juegos como **Super Mario World**, además de ver un montón de películas de todo tipo.

¿Sabéis que **Mortal Kombat** ya ha vendido **más de tres millones de unidades** en todo el mundo?, y esta cifra sigue subiendo... La propia Acclaim se frota las manos ante otro bombazo: el impresionante **NBA Jam**, con el que podréis emprenderla a machacazo limpio sin ninguna contemplación.

En cuanto a Sega, diremos que ha llegado la **Handy Gear**, que no sólo protege la pantalla de la portátil **contra todo tipo de golpes** (no experimentéis por si acaso), sino que además reduce el brillo de la imagen y agranda la pantalla. Por último... ¡feliz año nuevo, mandrines!

Fútbol con barras y estrellas

MADDEN NFL 94

Nada menos que **16 megas** de genuino sabor americano se reúnen en «**Madden NFL '94**», el último cartucho deportivo de la factoría de **Electronic Arts**, con más de 40



equipos de la liga estadounidense de fútbol americano y una temporada completa de este deporte. En él se introduce una visión más cercana de los jugadores, la posibilidad de crear equipos y la **opción de 4 jugadores**, mediante la utilización del **adaptador 4-Way Play** de Electronic Arts.

Por supuesto, tampoco se han olvidado de introducir nuevas jugadas de ataque, ni de recordarnos que el espectáculo sigue siendo un auténtico

Después de la avalancha de lanzamientos con la que **Sony** nos va a alegrar las Navidades, se anuncia una **oleada de cartuchos de película**, con conversiones como «**Drácula**» para MD y Nes, y «**Hook**» para SN.

Como recordaréis, el Príncipe de las Tinieblas juró derrotar de una vez por todas al enamorado Jonathan Harker en los escenarios de **Transilvania**, la vieja abadía y el Londres del **siglo pasado**. Para impedirlo, tendréis que recoger todos los objetos posibles (cuchillos, estacas, un crucifijo o el agua bendita), al mismo tiempo que evitáis todo tipo de criaturas infernales, tales como



lobos, búhos, ratas y vampiros.

Por otro lado, tras su paso por las dos grandes de Sega, **Peter Pan se batirá en duelo con el mismísimo Capitán Garfio**, evocando de esta manera sus años mozos, cuando vivía feliz en la tierra de Nunca Jamás. Su objetivo: rescatar a sus hijos de las garras del malvado capitán.

Ese es el argumento de «**Hook**», un cartucho donde tendréis que enfrentaros a un sinfín de

piratas, esqueletos asesinos, abejas insoportables y demás chusma, a lo largo de **11 emocionantes niveles**, además de conseguir la Espada de Oro que posee vuestro viejo rival Rufio.

¡Ten hijos para esto!

ALBIA-SMALL FURRY CREATURES



Esto de ser padre o madre es muy duro. Si no, ya lo comprobaréis vosotros mismos con esta nueva genialidad de **Millennium para Mega Drive**, que os planteará el reto de «**educar**» a unas **extrañas criaturas** en su lucha por la supervivencia. El juego se desarrolla en un mundo imaginario, donde vuestros «retoños» tendrán que aprender de vosotros a defenderse de los peligros que les acechan y a ganarse la vida por sí mismos.

Como veis, originalidad no le falta a este cartucho, que contiene incluso la **opción de dos jugadores**, padre y madre. ¡Para que todo quede en familia!

SUNCOM ECHA UNA MANO AL JUGÓN

La firma estadounidense **Suncom Technologies** sigue en su línea de ayudar al sufrido jugón que ya ha tenido que pasar más de una vez por la consulta del callicida... Por ello, va a sacar pronto al mercado dos súper mandos: **Cyberpad para Super Nintendo** y **Tac 50 para Mega Drive**.



Cyberpad es un bonito y espectacular pad de control que tiene un **botón de disparo rápido** y **permite ralentizar vuestras acciones**. Además, lleva una **memoria de movimientos** y un botón

de combinación de las teclas Y y B. Como recordaréis, el lanzamiento de este mando para Mega Drive ya lo anunciamos hace unos cuantos meses en estas mismas páginas.

Por su parte, Tac 50 es un cómodo joystick para Mega Drive, que tiene **tres botones de función** y **una forma que se adapta perfectamente a la mano**, tanto que podemos decir que es su prolongación. Se venderá en el Reino Unido al precio de 13 libras (unas 2.300 pesetas).



EL CERÉBRO DE LA BESTIA

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.



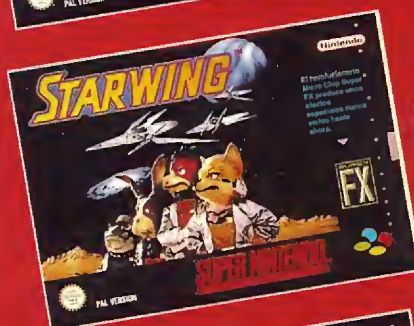
STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.



SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.



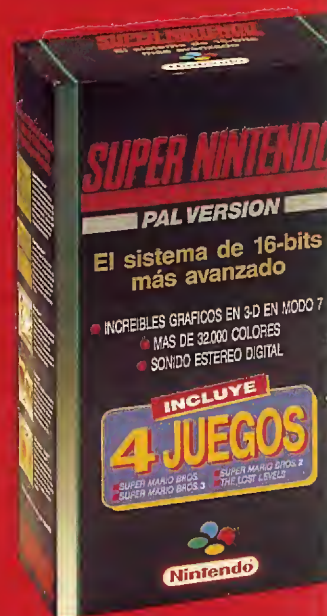
BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.



STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.



SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.



SUPER 16 BITS

THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE. Pluto ha desaparecido y su amigo Mickey está sobre la pista. Deberá buscar a su amigo a través del mundo mágico del emperador Pete antes de que sea demasiado tarde.
Para 1 ó 2 jugadores.



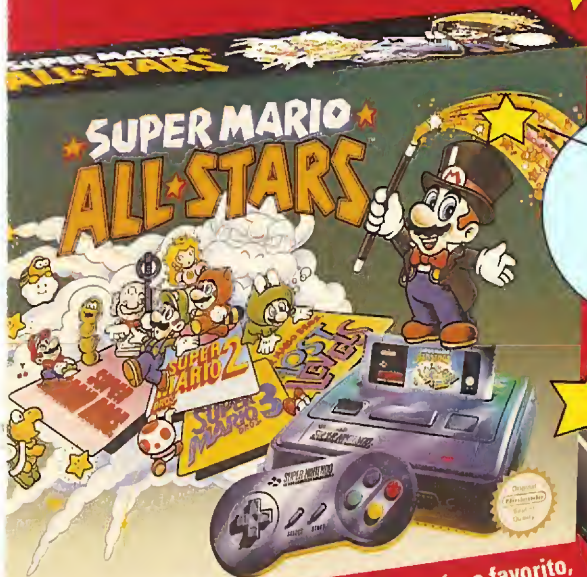
ALADDIN. Descubre todo un nuevo mundo de aventuras. Únete a Aladdin para encontrar su cita con el destino. Necesitará algo más que magia para conseguir que sus deseos se conviertan en realidad.



GOOF TROOP. Pete y PJ han sido secuestrados. Enbárcate con Goofy y Max y lucha contra los bucaneros para conseguir llegar a la isla de Spoonerville y poder liberar a tus compañeros.
Para 1 ó 2 jugadores.



LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO. LO DEMAS SON PALABRAS.



**CONSOLA
SUPER NINTENDO
+
Super Mario
ALL STARS
28.990 ptas.**
(iva incluido)



Consola más cuatro juegos nuevos de tu héroe favorito,
con un precio estrella.

Déjales que hablen. Tú ponte a los mandos de Super Nintendo. Ahí es donde vivirás la super emoción de sus Super 16 Bits. Con todos sus adelantos pensados y puestos en marcha para tu diversión. Con los títulos que llegan más alto en las listas de éxitos. Todo en tu mano y al alcance de tu bolsillo. Ahora la Consola Super Nintendo, con mando de control multifunción, cable conector TV y adaptador de corriente (A/C) por sólo 19.990 ptas. (IVA incluido).

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

En Pantalla

**Entrevistamos a dos de
los programadores de la gran sorpresa de Mindscape**

STEVE LENEY: "OUT TO LUNCH SE PARECE MUCHO A SUPER MARIO WORLD"

Un rico, rico cartucho espera a los usuarios de Super Nintendo bajo el título de «Out to Lunch». Este sabroso juego tiene como protagonista a un célebre cocinero francés llamado Pierre le Chef, que deberá buscar los ingredientes que componen su succulenta receta por todos los rincones del mundo.

Con la originalidad, pues, por bandera, se presenta esta pequeña joya de Mindscape. Y creemos que es motivo más que suficiente para justificar la entrevista al alimón que a continuación publicamos con el programador de «Out to Lunch», Jonathan Taylor, y con su diseñador gráfico, Steve Leney.



HOBBY CONSOLAS: ¿De quién fue la idea original del juego?

STEVE LENEY: Quería hacer un juego en el que nadie "muriera" y al que me gustara de verdad jugar, con personajes geniales y lleno de colorido. Antes de este proyecto, no había diseñado los bocetos de ningún juego que hubiera salido finalmente al mercado, pero estaba decidido a que esta vez mi proyecto se hiciera realidad. Participé en el de «Outlander», pero me pusieron algunas limitaciones, por lo que ésta ha sido la primera vez que he hecho lo que realmente he querido.

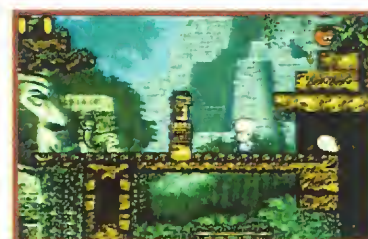
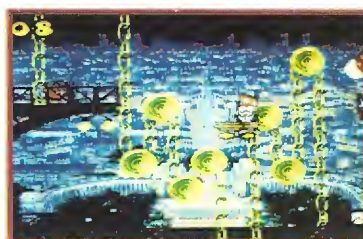
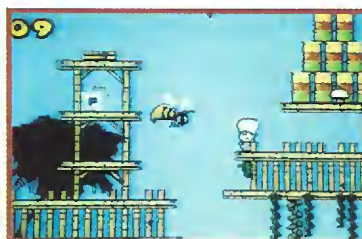
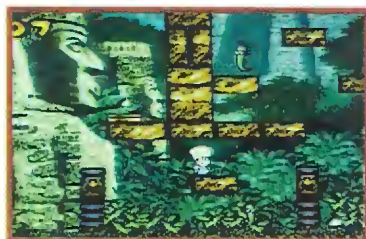
H.C.: ¿Ha habido grandes problemas a la hora de programarlo?

JONATHAN TAYLOR: Muy importantes, no, si exceptuamos la labor de encajarlo todo en el cartucho. El espacio disponible era tan limitado que tuvimos que estar constantemente retirando algunos gráficos y

sustituyéndolos por otros. El principal problema que plantea programar juegos para Super Nintendo, es que su procesador es muy flojo, un 6502 que va demasiado lento. Sin embargo, teniendo en cuenta que esta tecnología está muy anticuada, hay que decir que funciona bastante bien, y que incluso es superior a la de Mega Drive.

H.C.: Habladnos un poco del juego...

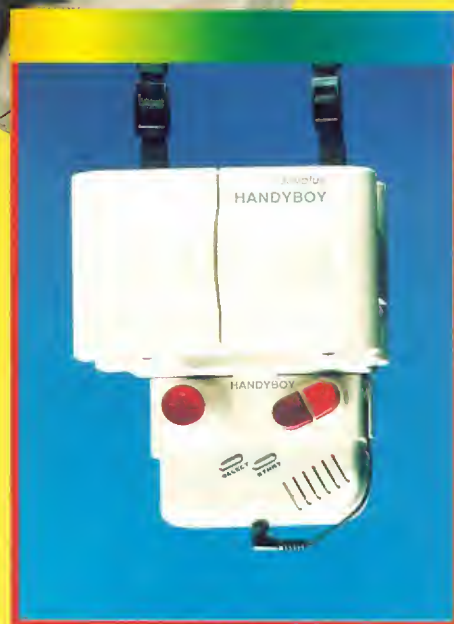
S.L.: Bueno, hay muchos escenarios de plataformas, cada uno con los alimentos propios del país que representa. En este juego no se puede morir, pero sí sufrir un atolondramiento momentáneo que hará perder unos preciosos segundos al jugador. Por otra parte, existe una mayor cantidad de niveles ocultos que los inicialmente establecidos, además de algunas fases de bonificación. Todo ello hace que se parezca mucho a «Super Mario World», con muchas acciones de estrategia.



Joyplus

¡Los mejores accesorios para tu consola!

JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y NINTENDO® SUPERNES



Handyboy

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.



Handytray GB

Bandeja para 8 cartuchos de Game Boy®.

Handytray SN

Bandeja para 8 cartuchos Nintendo® Supernes.

© Nintendo, Nintendo Game Boy y Nintendo Supernes son marcas registradas de Nintendo.

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

En Pantalla

Medio kilo de destrucción

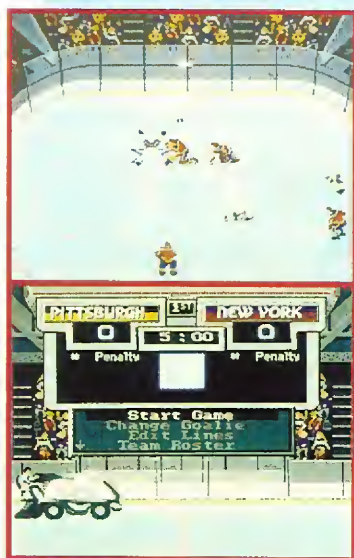
TOTAL CARNAGE

Una auténtica carnicería se va a desatar pronto en vuestras Mega Drive, en cuanto los facinerosos protagonistas de «Total Carnage» desenfunden sus pistolas de aire comprimido y se lán a tiros contra todo lo que se mueva en la pantalla de vuestra consola. Los que ya hayáis abrasado el gatillo de la versión saloner de este frenético juego, os podréis hacer una idea de lo que os



espera. A lo largo de las estepas y selvas que sirven de escenario a vuestra matanza, tendréis que ir **recogiendo multitud de armas** para meter una buena ración de pólvora a todos los infectos bicharracos y mastuerzos que se crucen en vuestro camino. La consigna es **destruir sin parar hasta el final**. ¿No ibais por ahí presumiendo de duros? ¡Pues ya es hora de demostrarlo, muchachetes!

La ley del estacazo NHL '94



Y nosotros que creíamos que **Electronic Arts** se había olvidado de los usuarios de **Super Nintendo**... Vamos y nos enteramos de que va a salir para esa consola la conversión de «NHL '94», que ya está haciendo furor en Mega Drive. Y razones no le faltan para ello. Incluye todos los equipos norteamericanos que se os ocurran, con sus plantillas al completo, un público enfervorizado y unos efectos sonoros estremecedores.

Además, podrán jugar al mismo tiempo **hasta cuatro jugadores** y se han incluido algunos aspectos inéditos, como los remates sobre la marcha, la opción de portero manual y la modalidad de penaltis. En fin, un simulador deportivo de lo más completito, que incluye la posibilidad de **salvar resultados mediante una pila**.

Fantasías animadas de ayer en Game Boy

TINY TOON ADVENTURES 2



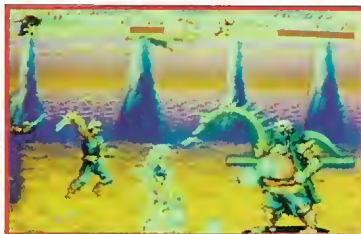
Subtitulado «**Montana's Movie Madness**», este alocado cartucho de **Game Boy** presenta las interminables aventuras de Buster Bunny y su implacable enemigo Montana Max. A lo largo de los 5 niveles de juego y las 3 originales fases de bonificación, intentaréis darle su merecido a ese granuja de Montana, contando con la inestimable ayuda de Gogo Dodo

Uno de los mejores juegos que se han visto últimamente para **Game Boy**, con toda la **carga de humor y diversión que sólo Konami** y pocas más son capaces de proporcionar.

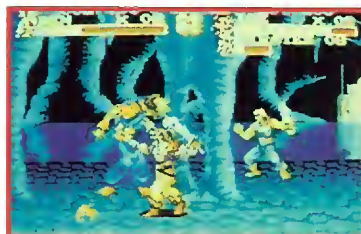
Fantoches al abordaje

THE PIRATES OF DARK WATER

La fantasía de **Sunsoft** vuelve a obsequiar a los usuarios de **Super Nintendo** y **Mega Drive** con un cartucho **inspirado en los dibujos animados de Hanna Barbera**. Sus ocho niveles de acción trepidante tienen como protagonistas a tres pendencieros de cuidado: **Ioz, Ren y Tula**. Su misión será encontrar los trece tesoros ocultos necesarios para destruir la mortífera sustancia conocida como el «Agua Oscura», y derrotar finalmente al malvado pirata Bloth. Para ello, deberán utilizar un sinfín de



armas y hechizos, además de sus propias habilidades como luchadores de artes marciales. Con «**The Pirates of Dark Water**» podréis visitar cuevas, selvas y ciudades fantasma, antes de subir a bordo del barco pirata de Bloth.



Hay que señalar que existe una pequeña, pero importante, diferencia entre las dos versiones del juego: la de **Super Nintendo** tiene **opción de dos jugadores**, mientras que la de **Mega Drive** sólo os permitirá jugar contra la máquina.

EL PROXIMO MES



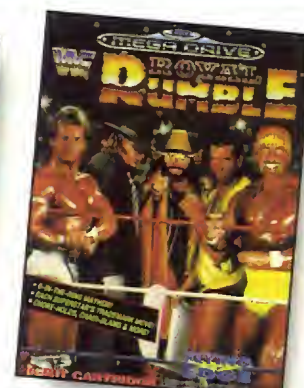
VOLVERA A PASAR



LA LEY DEL MAS FUERTE

En Pantalla

ACCLAIM SE INSTALA EN ESPAÑA



La prestigiosa compañía Acclaim ha decidido instalarse en nuestro país. Aunque la distribución de sus cartuchos se realizará mediante Buena Vista Home Video, lo cierto es que serán los responsables de Acclaim los que

supervisen todos sus productos.

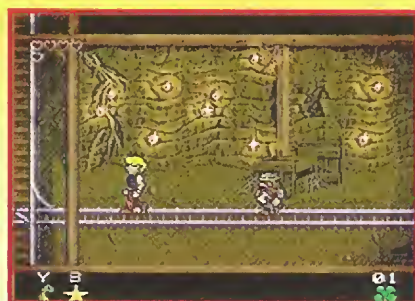
Desde finales de diciembre, habrá juegos para todos los gustos. En materia deportiva, tendremos «NBA All Star Challenge» para MD; si lo vuestro son las emociones fuertes, «Terminator 2: The

Judgment Day», «Alien 3», o «WWF Royal Rumble» para SN; y en cuestión de plataformas, «Bart vs. the World» y «Spiderman. Return of the Sinister Six» para MS, y «Bart's Nightmare» y «Spiderman/ X Men» para MD.

YOUNG MERLIN: 16 MEGAS MÁGICOS

La compañía Westwood Studios, con amplia experiencia en programas para PC, ha realizado con Virgin Interactive uno de los proyectos más ambiciosos para los 16 bits de

Nintendo. Os estamos hablando de la primera aventura gráfica de Super Nintendo, una maravilla de la programación llamada «Young Merlin».



Con este cartucho, nos trasladaremos a Camelot para seguir las aventuras de un joven mago Merlin, antes de encontrarse con el rey Arturo.

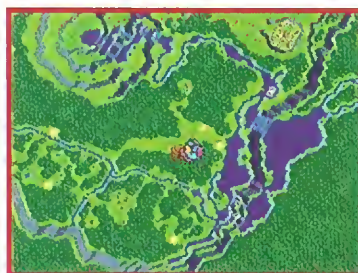
10 sorprendentes niveles en los que destaca la calidad

gráfica y mucha originalidad y fantasía, componen este jugazo de 16 megas, que en España distribuirá Arcadia a partir del próximo mes de enero.

El primer juego de rol para tres jugadores simultáneos ... THE SECRET OF MANA ...

En vuelo directo desde Japón nos llega un JDR de enorme éxito. Con el sello de Squaresoft, padres de la saga «Final Fantasy» o «Mystic Quest», desembarca en Super Nintendo «The Secret of Mana».

Este juego de 16 megas de capacidad, conocido en el país del sol naciente como «Holy Sword Legend 2», ofrece la posibilidad de tres jugadores simultáneos (el primer cartucho así en España), y te hará sentirte protagonista de una increíble aventura.



TERMINATOR CD: EL GUERRERO DEL FUTURO



¿Que os gustó la versión de «Terminator» para Mega Drive? ¿Que pensabais que no ibais a volver a ver al doble de Schwarzenegger en vuestras consolas?. Pues estabais muy equivocados. «Terminator» irrumpirá muy pronto en Mega CD con toda la fuerza del compacto. Los chicos de Virgin han sido los encargados de dar forma a las nuevas aventuras de este temible guerrero, que la propia Sega se encargará de distribuir.

Manteneos atentos, porque se espera que sea todo un derroche de acción, que superará con creces a lo que ya vimos en Mega Drive.

Toe Jam & Earl 2



¡DOS RAPEROS DE LUJO!



TOE JAM & EARL... ¡Que baile todo el mundo!
TOE JAM & EARL... ¡Dos raperos de lujo!



Salvarán su planeta de terrestres mangantes...
de excursión a la tierra se los llevan por delante.



Con el ritmo del RAP nunca pares de bailar...
¡A enchufar tu MEGA DRIVE! ¡Píllate tu Control Pad!



Todo a ritmo de funky. ¡Píllate la música, hermano!
TOE JAM & EARL. ¡Que no pare la música!



En Pantalla

Andy y Terry Bogard, Mai Shiranui, Big Bear y compañía vuelven con más fuerza que nunca en "Fatal Fury Special", una nueva versión para Neo Geo de la leyenda recreativa.

FURIA DE CAMPEONES

Era inevitable. Ante el apogeo de juegos de lucha y las versiones especiales y mejoradas de clásicos "beat'em-up", SNK no podía dejar pasar la ocasión de sorprendernos a todos con «Fatal Fury Special» para Neo Geo, un juego que en poco tiempo se ha convertido en todo un mito de las recreativas americanas.

Las novedades que presenta con respecto al «Fatal Fury» son numerosas. Para empezar, **se ha aumentado el número de luchadores**, lo que, sin duda, constituye una de las bazas fundamentales del cartucho. A los ocho ya conocidos, hay que añadir los fichajes de un **marchoso punki que responde al nombre de Duck King** y de un **venerable ancianito llamado Tung Fu Rue**. Por lo tanto, serán diez vuestros contrincantes iniciales en el nuevo torneo. Y si os decantáis por la opción

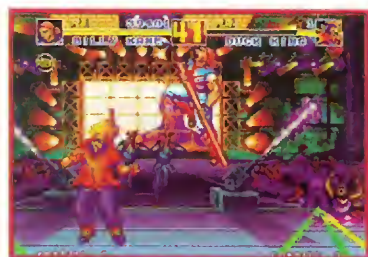


de dos jugadores simultáneos, podréis elegir también entre Billy Kane, Axel Hawk, Laurence Blood, Wolfgang Kruaser y Geese Howard.

Cada uno de los luchadores **reta a sus adversarios** con una contundente frase que varía en función del contrincante. También se han **modificado los finales** de todos y cada uno de ellos, y se les ha dotado de más rapidez y agilidad, así como de una **mayor variedad de golpes**.

Por otro lado, los combates tienen lugar en **espectaculares escenarios en 3D**, algunos de ellos con scroll. Y, por supuesto, esta perfección gráfica viene acompañada por la **gran calidad de todos los aspectos sonoros** del cartucho.

Todo un espectáculo para Neo Geo, que supera con creces las dos versiones anteriores de «Fatal Fury», y que podréis ver comentado en el próximo número de vuestra revista favorita.



Ganador del Concurso CHUCK ROCK II

Sebastián Navarro Cuadrado, de Alcoy, ha ganado, con este original dibujillo en tres dimensiones, un fantástico viaje para tres personas a Londres, donde podrá visitar la alucinante exposición de dinosaurios del Museo de Ciencias Naturales... y otras cosas que no contamos.

(Por cierto, Sebastián, llámanos porque no pusiste tu número de teléfono en el cupón)

Si queréis ver el dibujo en tres dimensiones, poneros unas gafas con un plástico rojo a la derecha y azul a la izquierda.





¡Nuevo! Zombies – el juego de horror más ingenioso y divertido.

Con 55 fases difíciles no te sentirás aburrido en ningún momento. Te toca a ti salvar a tus vecinos de las garras de los Zombies utilizando toda tu inteligencia e ingenio para engañarles. Programación excelente. Animaciones horripilantes que te darán escalofríos. ¡Un sonido terrorífico magnífico! ¡Si lo puedes evitar, no juegues solo, búscate pareja! ¡Vaya, puf! Es el doble de divertido jugar este juego de aventuras junto con un amigo. Anda, ve a tu tienda y compra ZOMBIES – el videojuego divertido y escalofriante disponible en Mega Drive y en Super Nintendo. ¡El último juego para la consola de 16 bits!

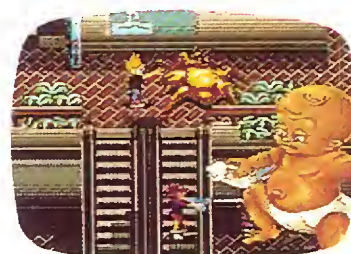
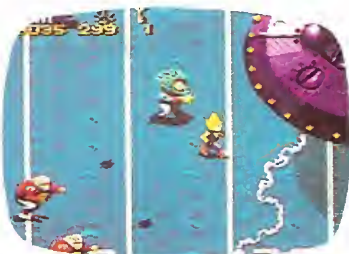


Imagen de pantalla: Sega Mega Drive



KONAMI

El MERCADILLO

FIGHTER STICK SG-6



Un completísimo joystick de reducidas dimensiones y grandes posibilidades. Asciiware ha incluido los seis botones que se están haciendo imprescindibles para disfrutar a tope de tu Mega Drive. Cuenta con turbo, disparo automático independiente y función de ralentización, y su precio está todavía por determinar.

ARCADE POWER STICK II



Este cómodo y resistente joystick para Mega Drive te convertirá en un jugador imparable. No sólo por sus seis botones con turbo regulable e independiente, sino por su cómoda jugabilidad y suave manejo. Por supuesto, permite ralentizar la acción y disparar sin pulsar botón alguno. Su precio aún no está disponible.

SUPER ADVANTAGE



Para que hagas con tu Super Nintendo auténticas virguerías, Asciiware sacará al mercado esta maravilla de joystick que, menos terminar los deberes, hace de todo. Tiene controles de fuego con velocidad ajustable y la posibilidad de mantener un disparo continuo (autofire) sin necesidad de apretar ningún botón. Si aún así se te resiste, esta maravilla se encargará de ralentizar la partida para ponértelo aún más fácil a un precio por determinar.

SN TOPFIGHTER



Con este sorprendente joystick para Super Nintendo, controlarás todas las funciones del mando gracias a una pantalla de LCD en la que podrás programar los movimientos y golpes de tus luchadores. También podrás ralentizar la acción y con sólo pulsar un botón realizarás magias que antes parecían imposibles.

SUPER MULTITAP



Por fin ha llegado uno de los periféricos más divertidos para tu Super Nintendo. El Multitap te ofrece la posibilidad de conectar hasta cinco pads a tu consola, para desparramar a tope con juegos que permitan más de dos jugadores simultáneos. Este atractivo aparato tiene un precio de 4.990 pts.

MEGASTAR



Aunque la foto os muestre el Megastar de Nintendo, este original Joystick está también disponible para Mega Drive. Aparte de su atractivo diseño, tiene otras virtudes como la función de movimiento ralentizado, su disparo automático y su versatilidad tanto para diestros como zurdos. Sus cinco súper ventosas garantizan un fijación a prueba de juegos trepidantes. El precio, idéntico para las dos consolas, es de 5.990 pts.

NI-PRO



No nos podemos quejar de que QJ no intente hacer espectaculares sus joysticks. El ejemplo es este Ni-Pro para Nintendo, que te permitirá disfrutar con la mayor comodidad de tus aventuras. Entre sus funciones resalta la de disparo automático ajustable e indicador de disparos y movimientos mediante LED. Vamos, toda una feria de lucecitas que podrás obtener al precio de 4.290 pts.

NI-5



Para que no te pierdas detalle cuando juegues en tu Nintendo, QJ pone a tu disposición este práctico joystick que incluye función de fuego automático e indicador LED (lucecitas rojas) de disparo. Algo sencillito, pero que sin duda resultará de gran utilidad. Además, su precio no te echará atrás: 2.990 pesetas. Interesante, ¿no?

SG-SUPERBOARD



Para que no te pierdas detalle con los simuladores de vuelo para tu Mega Drive, QJ pone a tu disposición este formidable joystick con disparo automático ajustable e indicadores LED de disparo y movimiento. Todavía desconocemos su precio en el mercado

PROGRAM PAD

La alta tecnología cabe en un espacio tan pequeño como este pad de carcasa transparente. Disponible para Mega Drive y Super Nintendo, el Program pad es capaz de memorizar secuencias de movimientos para facilitar los juegos de lucha. Ambos traen en memoria los golpes especiales del «Street Fighter II» y del «Mortal Kombat». Por si fuera poco, incluyen disparo automático y función de juego ralentizado. El precio de estas maravillas es de 8.990 pts.



SG/SN-PROPAD



QJ, con la originalidad que le caracteriza, ha puesto en el mercado pads transparentes para Mega Drive y Super Nintendo. El de Mega Drive, además de sus tres botones habituales, cuenta con dos botones superiores más. Por el contrario, el de Super Nintendo se queda con sus seis botones de siempre. Estos dos pads tienen disparo automático y dos posiciones diferentes de ralentización del juego. El precio de ambos mandos es de 3.590 pts.

SG/SN-PROPAD 2

AQJ no le gusta dejar las cosas a medias, así que, después de su espectacular SG Propad, ha lanzado al mercado una segunda versión que, además de sus virtudes anteriores (autofire y ralentización de juego), ha incluido los imprescindibles seis botones para que puedas disfrutar a tope de tus juegos preferidos. Aunque aún no conocemos su precio, la oferta parece valer la pena.

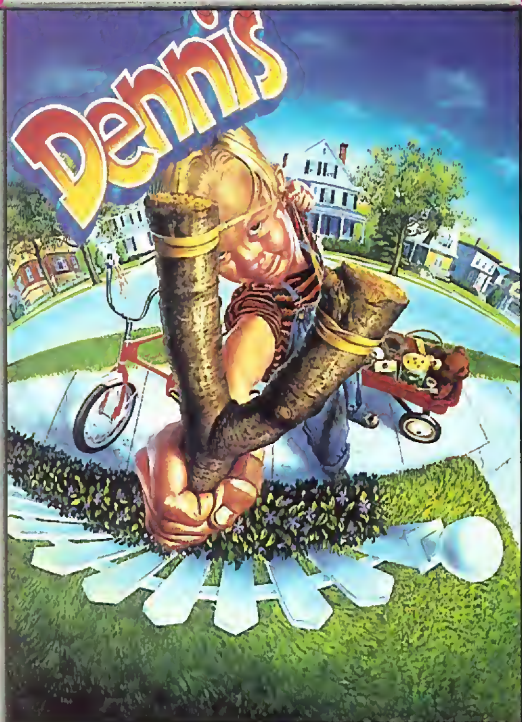


FOOTPEDAL



No hay duda de que lo ideal es gozar a tope de los juegos con el mayor realismo posible. QJ, consciente de esta necesidad, tiene en el mercado este sorprendente artilugio que te permitirá controlar con los pies tus juegos preferidos de Nintendo y Mega Drive. Incluye un completo panel de funciones y apoyos plegables. Precio no disponible.

VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS



Disponible en Super Nintendo
y GameBoy



Disponible en Super Nintendo,
GameBoy y PC



Disponible en Super Nintendo



Disponible en Super Nintendo

JURASSIC PARK™ & ©1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc.
Juego ©1993 Dean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
STRIKER ©1993, Rage Software
MR. NUTZ ©1993 Dean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
DENNIS ©1993 Warner Bros. DENNIS es una marca registrada de Hank Ketcham Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados.

Arcadia
software, s. a.

Disponible en GameBoy



Disponible en Super Nintendo

Disponible en Super Nintendo



Disponible en Super Nintendo

JIM POWER: © 1993 Loriciel.
 STAR TREK: THE NEXT GENERATION™, ® & © 1993 Paramount Pictures. Star Trek: The Next Generation
 es una marca registrada de Paramount Pictures. Arcadia es un nombre autorizado. Juego © Arcadia Entertainment,
 Inc. Todos los derechos reservados.
 COOL SPOT™ © Virgin Games Ltd. © Seven-Up, 7UP y el personaje SPOT son marcas registradas que iden-
 tifican productos de Seven-Up Company. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Todos
 los derechos reservados.
 SUPER WARS: STRIKES BACK™, ® del Juego 1993 Lucasfilm Entertainment Company. Star Wars es una
 marca registrada de Lucasfilm Ltd. The Empire Strikes Back es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. Todos
 los derechos reservados. Usada bajo autorización.

Arcadia
 software, s.a.

El MERCADILLO

HANDYBOY

Joyplus ha puesto todo su empeño en sacar el máximo partido posible de tu pequeña Game Boy. Y viendo la foto, hay que reconocer que lo ha conseguido.

Este interesante accesorio tiene amplificador stereo con altavoces, lupa de aumento ajustable, iluminación, botones de mayor tamaño y joystick. Además, se pliega fácilmente y cuenta con una cinta para transporte. Y toda esta espectacularidad la puedes conseguir al módico precio de 5.990 pts. Ahora sí que es verdad aquello de que con la Game Boy se puede jugar en cualquier sitio y a cualquier hora. Y si además puedes escuchar el sonido "a toda pastilla", pues mejor que mejor.



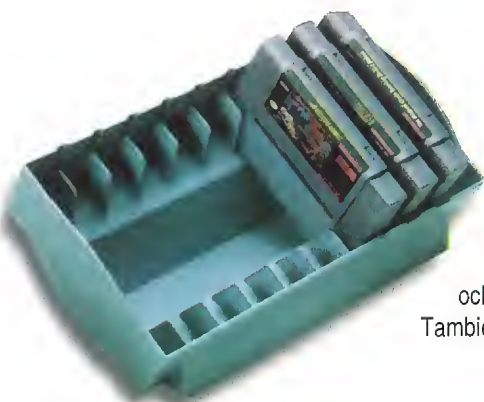
HANDY GEAR

Para que no tengas problemas con tu Game Gear, Joyplus ha ideado este cómodo artilugio que te permitirá llevar la portátil de un lado a otro sin el peligro de recibir un golpe inoportuno. Por si esto fuera poco, incluye una tapa que, a modo de visera, te librará de reflejos molestos mientras juegas y cuidará de que no se arañe la pantalla mientras descansas. Una gran idea de la cual no se ha dado a conocer su precio.



HANDYTRAY

Si no hay manera de que tengas los cartuchos ordenados y que te ocupen el menor espacio posible, no te preocupes que Joyplus te va a echar una mano, y no al cuello precisamente. La solución es esta bandeja en la que caben ocho cartuchos de Super Nintendo, y que tiene un precio de 1.890 pts. También está disponible para juegos de Game Boy por 1.390 pts.



HANDY KEEPER

Este cómodo maletín de Joyplus te permitirá transportar y proteger con toda comodidad tu pequeña Game Boy y gran parte de sus complementos. El espacio interior de este Handy Keeper está pensado para que quepa perfectamente la consola, además del Handy Boy, una batería, cinco cartuchos de juegos, pilas, cables de conexión y alguna cosilla más que se te ocurra. De momento, no conocemos su precio.



HANDYSOUND

Como puedes ver, está bastante claro que Joyplus te quiere poner las cosas cuanto más fáciles mejor para que puedas jugar a gusto con tu Game Boy. Por ello, ha realizado este curioso periférico que no es otra cosa que unos auriculares estéreo, con un mecanismo especial de enrollado de cable. Si pierdes o estropeas los auriculares, es que no tienes perdón. Su precio es de 2.790 pts.



HANDY POWER KIT

Si estás un poco harto de andar comprando pilas para tu portátil, QJ te propone la solución ideal con este kit compuesto de cargador de baterías rápido (2 horas) y la batería recargable. El cargado se usa conectándolo a la red como adaptador cualquiera de corriente. Este cargador es válido tanto para Game Boy como para game Gear, y su precio es de 8.790 pts.



DEEP DUCK

TROUBLE Donald Duck

El pato mete la pata

¡Menudo tío!, hace honor a su nombre, el tío Gilito las está pasando canutas. Metió la pata estruendosamente al llevarse un madallón sagrado cuyo maleficio está sufriendo en sus propias plumas. Sólo DONALD, puede deshacer el entuerto poniendo en acción un scroll vertical, buceando en las profundidades y vengando el maleficio a tan acaudalado pariente. ¡Echale una mano! El tío Gilito te recompensará con creces, pero ya le conoces, no esperes monedas.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.

El MERCADILLO

HANDYCARRY

Para que tu Game Boy no corra riesgos innecesarios, Joyplus ha ideado esta resistente funda de PVC que incluye una cinta para poder transportarla colgada del hombro. Por si esto no fuera suficiente, una tapa desmontable protege la pantalla de la luz solar directa y de inoportunos arañazos. Su precio es de 1.290 pts.



HANDY PLUG

Este extraño aparatito de Joyplus no es otra cosa que un adaptador universal que se puede conectar al mechero del coche. De este modo, podrás jugar con tu Game Boy o Game Gear sin necesidad de gastar pilas. Incluye los cables de conexión y su precio es de 2.390 pts.



LIGHT MAGIC

Para jugar con tu Game Boy en cualquier situación, Joyplus ha diseñado esta lente de aumento compacta y ajustable, que tiene además dos fuentes de iluminación. Además de ser plegable, tiene un interesante precio: 1.990 pts.



ASCII PAD NES

Esta pequeña maravilla de Asciiware para Super Nintendo ha previsto casi todos los problemas con los que te puedes encontrar frente a un juego difícil. Con este moderno pad podrás realizar hasta veinte disparos por segundo, sin necesidad de presionar ningún botón ni de ajustar la velocidad del juego a tus habilidades. El control de turbo, independiente para cada botón, tiene varias velocidades para que no te pases ni te quedes corto. Lamentablemente, aún no disponemos de su precio.



ASCIIPAD SG-6

Asciiware no se ha conformado con hacer pads "normalitos", sino que ha querido ir más lejos. Por este motivo, ha puesto a disposición de los jugadores de Mega Drive un pad de seis botones que incluye turbo, disparo automático y capacidad para ralentizar los juegos más difíciles. Su reducido peso y su comodidad le convierten en el periférico ideal a la hora de manejarlo. Su precio en el mercado aún no está disponible.



COMPETITION PRO

Seis botones con turbo independiente y disparo automático son los principales valores de este novedoso pad para Mega Drive, que además cuenta con la oportuna opción de poder ralentizar el juego. Su cómodo diseño ergonómico hará de este Competition Pro un aliado imprescindible a la hora de los retos más difíciles. Erbe es la encargada de hacerlo llegar a tus manos, y su precio aún no está disponible.



SEGA

MEGA DRIVE

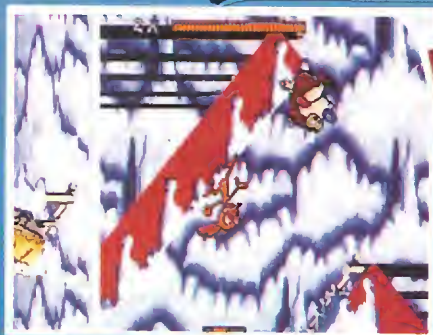
¿Dónde está el tornillo?
Interesante pregunta desde las
legadas directamente los
cachondos televisivos, los
cachondos televisivos de STIMPY
El catástrofico invento de STIMPY
lleva el mundo hacia la perdición,
y lo pagará con creces sirviendo
de taladradora, pinzando a sus
enemigos, haciendo de carretilla
para transportar a REN. La
máquina es una locura. ¡Su
reparación es vital! cortacésped,
focas... te harán
descontrol de originales fases:
neveras, jaulas, peceras...
REN & STIMPY, elige al que más te
divierta o cámbialo cuando del
quieras, ¡incluso a la mitad del
juego! Ordenando esta locura,
las cosas volverán a su sitio,
incluyendo este anuncio.

LES FALTA UN TORNILLO
¡BUSCALO!

REN & STIMPY



LA LEY DEL MAS FUERTE



GAME MASTERS

por M.A.D.

Lo prometido es deuda. Hace un mes os dije que tenía la sana intención de realizar un completo resumen técnico de los nuevos soportes aparecidos y por aparecer. Pues bien, éste es el resultado de una exhaustiva compilación de datos, que espero os aclare algunas dudas que, sé de buena tinta, rondaban por vuestras inquietas y cultas cabezas.

3DO

- FORMATO: **CD**
- COMPAÑIA: **Panasonic, Sanyo, AT & T, Matsushita, MCA/Universal, etc**
- PROCESADOR: **RISC 32 BIT.**
- MEMORIA: **16 MEGABITS.**
- VELOCIDAD (Mhz): **25.**
- PALETA DE COLORES: **16 MILLONES (30.000 EN PANTALLA)**
- SONIDO: **QSOUND Y DOLBY SURROUND.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **Casi infinitas: Rotaciones multiaxiales, scaling, zoom, degradados, capaz de procesar 64 millones de pixels por segundo**
- PRECIO: **700 \$.**
- PRECIO JUEGOS: **70 \$**
- SOFTWARE: **CRystal Dinamics, EA, Ocean, Spectrum Holobyte, etc.**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **A la venta en USA**
- PRIMEROS JUEGOS: **Crash & Burn, Total Eclipse, Demolition Man, JUrasic Park, Star Trek, etc.**



COMENTARIO: Sin duda, la revolución de los sistemas actuales. Una auténtica maravilla de infinitas posibilidades, que supera todo lo visto hasta el momento. Pero el precio la hace casi prohibitiva.

ATARI JAGUAR

- FORMATO: **CD.**
- COMPAÑIA: **ATARI, IBM.**
- PROCESADOR: **RISC 64 BITS.**
- MEMORIA: **16 MEGABITS.**
- VELOCIDAD (Mhz): **40.**
- PALETA DE COLORES: **16 MILLONES (definición similar a la de una fotografía)**
- SONIDO: **Stereo 16 bits, 12 canales, chip de alta velocidad DSP**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **Similar al 3DO: manipulación, sombreado y rotación de polígonos en tiempo real, mapeado de estructuras, multitud de efectos de vídeo, etc. 55 MILLONES DE INSTRUCCIONES POR SEGUNDO.**
- PRECIO: **250-350 \$.**
- PRECIO JUEGOS: **40-70 \$**
- SOFTWARE: **Accolade, Atari, etc**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **A la venta en USA.**
- PRIMEROS JUEGOS: **Crescent Galaxy, Raiden, Tiny Toons, Cybremorph, Checkered Flag II, y algunos otros.**



COMENTARIO: Estamos ante una máquina que en algunos aspectos supera, incluso, al 3DO, y que aparecerá a mitad de precio. La relación calidad=precio la sitúa a la cabeza de todos los soportes actuales.

PROJECT REALITY (Nombre del proyecto)

(DATOS PROVISIONALES)

- FORMATO: **Cartucho y CD.**
- COMPAÑIA: **NINTENDO Y SILICON GRAPHICS.**
- PROCESADOR: **64 BITS R4000 (o R4400).**
- MEMORIA: **64-80 Megabits.**
- VELOCIDAD: **100 Mhz.**
- PALETA DE COLORES: **16,7 MILLONES (24 bits).**
- SONIDO: **32 Canales, calidad audio CD.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **100 millones de instrucciones por segundo, capaz de procesar y manipular 100.000 polígonos**

por segundo, gráficos 3-D en tiempo real, alta resolución de vídeo (1.024 por 1.024).

- PRECIO: **Alrededor de los 200 \$**
- SOFTWARE: **Capcom y Konami.**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **Versión arcade, Nov. del 94. Versión consola, sin determinar.**

COMENTARIO: Un sistema que hace tan solo unos meses no se podía ni imaginar. Si es verdad todo lo que dicen, será más que un sueño. Lo que es más difícil de creer es que aparezca al precio de 200 \$.

SATURN

(DATOS PROVISIONALES)

- FORMATO: **Cartucho y CD.**
- COMPAÑIA: **SEGA/HITACH.**
- PROCESADOR: **32 BITS (68030) Basado en NEC V60.**
- VELOCIDAD (Mhz): **27.**
- PALETA DE COLORES: **16,7 MILLONES (24 BITS).**
- SONIDO: **Audio CD.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **Chips Alpha Channel capaces de realizar efectos de transparencia, modificar la paleta de colores, efectos de sombreado, etc. Puede generar 16.000 polígonos en pantalla.**
- PRECIO: **Alrededor de 400 \$.**
- SOFTWARE: **SEGA.**
- FECHA LANZAMIENTO: **Finales del 94 en Japón.**
- PRIMEROS JUEGOS: **Virtual Racing, Virtual Fighters y un nuevo Sonic.**

COMENTARIO: Un soporte a la altura de los mejores, que posiblemente sea compatible con Mega Drive y Mega CD. Una característica que puede convertirse en una arma de doble filo.

AMIGA CD

- FORMATO: **CD.**
- COMPAÑIA: **COMMODORE.**
- PROCESADOR: **32 BITS (Motorola 68020).**
- MEMORIA: **16 MEGABITS.**
- VELOCIDAD (MHZ): **14.**
- PALETA DE COLORES: **16 MILLONES (256 EN PANTALLA)**
- SONIDO: **16 BITS.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **Chips gráficos AGA, sistema operativo Amiga Dos, 3,5 millones de instrucciones por seg.**
- PRECIO: **59.900 pts**
- PRECIO JUEGOS: **6.000 pts**
- SOFTWARE: **Acclaim, Gremlin, Microprose, Millenium, Ocean, Psygnosis, Renegade, etc**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **A la venta en España.**
- PRIMEROS JUEGOS: **James Pond, Sensible Soccer, Dune, Sim City, Zool, y un largo etc.**



COMENTARIO: Un soporte de notables características y precio asequible, cuya mayor virtud reside en que el catálogo de software es el más numeroso, y además es el único soporte que se puede adquirir actualmente en España.

GAME MASTERS

por M.A.D.

CD ROM DE NEO GEO

(Únicos datos conocidos)

- FORMATO: **CD.**
- COMPAÑIA: **SNK.**
- PROCESADOR: **32 BIT.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **180 Megabytes de buffer de RAM**
- PRECIO JUEGOS: **Menos de 50 \$.**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **Marzo- mayo del 94.**

COMENTARIO: Uno de los soportes más esperados, por el interés que despierta ver las posibilidades del CD al servicio de una consola de lujo como NEO GEO. El precio de los juegos es esperanzador.

THE IRON MAN

(Únicos datos conocidos)

- FORMATO: **CD.**
- COMPAÑIA: **NEC.**
- PROCESADOR: **32 BIT.**
- VELOCIDAD: **25 Mhz.**
- SONIDO: **30 ó más canales.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **ARM Chips capaces de realizar espectaculares mapeados, rotaciones, digitalizaciones, etc.**
Probablemente NO sea compatible con los anteriores juegos de NEC.
- SOFTWARE: **Hudson Soft.**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **Marzo 94 en Japón**
- PRIMEROS JUEGOS: **UN Shooter, un RPG y un juego de lucha.**

COMENTARIO: NEC no ha querido perder el tren de los nuevos soportes, y está preparando una gran maquina. Habrá que esperar más noticias para realizar una valoración con más peso.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

En esta ocasión, y sin que sirva de precedente, me encuentro con ganas de responder a vuestras cuestiones. Así que voy a comenzar rápidamente antes de que se me pasen...

Me alegro de volver a saludarte, Paco "Gin" Larios. Creo que habrás quedado bastante satisfecho con el reportaje de este mes, y como has visto yo cumplo siempre mis promesas. Recuerdos a Jerez.

Al hilo de esta primera respuesta, le diré a mi amigo Ibán (¿¿con "B"??) Castillo de León que si quiere estar informado de los nuevos soportes, ¿dónde mejor que en esta santa casa?

Estimado Guillermo Mtnéz. "los panes y los Peces", no hay ningún nuevo chip gráfico para Mega Drive, pero sí un procesador matemático llamado SVP (Sega Virtual Procesing) instalado en el inminente «Virtual Racing», cuya capacidad son similares a las del Chip Fx de Super NES, basándose en las posibilidades que ofrecen los gráficos vectoriales.

Efectivamente, saldrá para Mega Drive el alucinante «Samurai Showdown», y será a lo largo del 94. Por cierto, tendrá una segunda parte para NEO GEO llamada «Samurai Spirits II».

Tienes toda la razón, Ramón Gomís Gómez (parece una declinación) estoy harto de decir que la medida en megas de los

juegos de NEO-GEO es engañosa, pues **NO se trata de megas comprimidos** como en el resto de los cartuchos. Yo te recomendaría que esperaras la aparición del CD ROM para NEO GEO antes de realizar cualquier compra. Puede que te lleves una sorpresa agradable.

Bien, John Sepo Leto (gracias por aclararme esto), el retraso de los lanzamientos de Mega CD se debe a razones puramente comerciales, pero no te preocupes, pues rápidamente espero que se solucionen.

No sé como has podido enterarte, Antonio "Vargas" Heredia, pero tienes razón. Acclaim está preparando un nuevo sistema de digitalización para sus juegos, con la ayuda de la prestigiosa Nippon Computer Graphics Association, que promete ser una "pasada" Han realizado un vídeo de demostración llamado "Duel" que utiliza sistemas de captación óptica revolucionarios.

Bueno, se me acabaron las ganas, el tiempo y el espacio, así que corto por lo sano y me despido hasta el próximo número. Espero vuestras cartas en...

"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos Nº4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

ROBOCOP™

THE

VERSUS

TERMINATOR™

EN UN FUTURO PRÓXIMO, LOS
MUNDOS DE ROBOCOP Y EL
TERMINATOR SE FUNDEN EN
UNA ÚNICA REALIDAD. TÚ,
ROBOCOP, DEBES SALVAR A
LA HUMANIDAD
DESTRUYENDO AL SÚPER
ORDENADOR SKYNET EN UN
FUTURO POSIBLE EN EL QUE
LAS MÁQUINAS GOBIERNAN
LA TIERRA Y SKYNET ES EL
PODER SUPREMO.

PRONTO DISPONIBLE EN LA
GAME GEAR, MEGA DRIVE
Y LA MASTER SYSTEM
DE SEGA.

Virgin

ORION
PICTURE CORPORATION

HEMDALE

ROBOCOP™ © 1993 Orion pictures Corporation. Todos los derechos reservados.
TM designa un marca comercial de Orion pictures Corporation.
THE TERMINATOR™ © 1984 Cinema '84. Greenberg Brothers Partnership.
Todos los derechos reservados. TM designa una marca comercial de Cinema '84 con
licencia de Herridale Film Corporation. Sublicencia de Bethesda Softworks.
Game Coda © 1993 Virgin Games. Todos los derechos reservados.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Game Gear, Mega Drive y Master
System de SEGA
son marcas comerciales de Sega Enterprises Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. 338A Ladbroke Grove, London W10

MEGA DRIVE

SEGA
Master System

SEGA
GAME GEAR

PREVIEW



La caza de vampiros continúa

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: KONAMI
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

Los lanzamientos para los diferentes formatos de Sega siguen llegando a un ritmo vertiginoso. En esta ocasión, aparece para Mega Drive un cartucho clásico dentro de los juegos de plataformas, con ciertas mejoras. Una estupenda noticia para los usuarios de la dieciséis bits, que ven cómo esta compañía aumenta su oferta, convirtiéndola en la más completa de la actualidad.



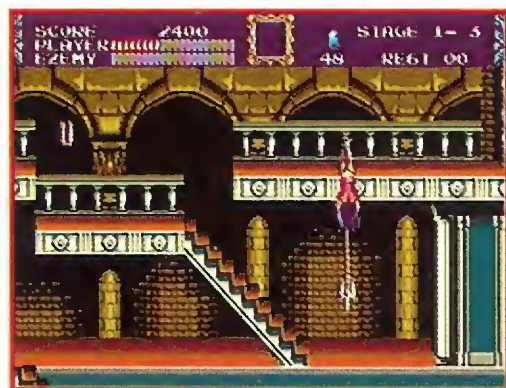
Mucho antes de que al señor Francis Ford Coppola se le ocurriera hacer una versión en la gran pantalla de la novela "Drácula", con

la consiguiente avalancha de productos que se inspiraban en esta legendaria figura histórica (entre ellos videojuegos para todos los sistemas de la Tierra), los nintenderos más precoces podían disfrutar de un cartucho donde había que vencer al propio Conde y otras encarnaciones del mal.

«Castlevania», tras varias versiones para la NES, Game Boy y una para Super Nintendo, aparece ahora para Mega Drive. Bajo el subtítulo de «The Next Generation», este cartucho no presenta apenas variación respecto a la entrega para dieciséis bits de la compañía del fontanero consolero. La concepción gráfica de las plataformas, los adversarios que saldrán a tu paso antes de enfrentarte al enemigo fin de nivel, la división en subfases o los numerosos items que se encuentran escondidos en el interior de los candelabros y tras las agrietadas paredes son buena muestra de ello.

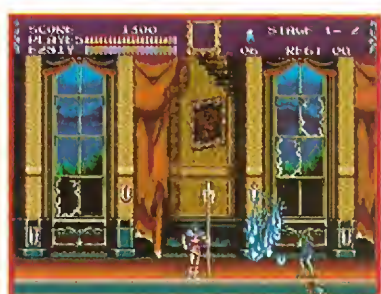
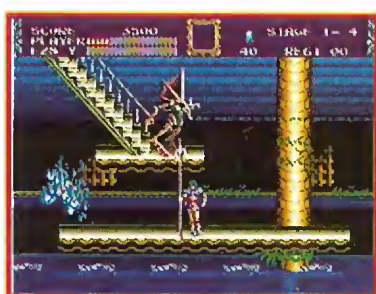
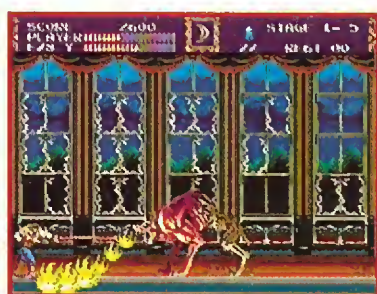
Pero también existen variaciones, y además de gran relevancia. En esta ocasión, no hay un solo protagonista, sino dos: el norteamericano John Morris y el español de Segovia Eric Lecarde (eso pone en el juego). Se diferencian, además de en su indumentaria y apariencia física, en el tipo de arma básica que utilizan. Mientras el "yankee" es un maestro del látigo, con el que puede incluso subir a las plataformas más alejadas, el ibérico está especializado en el manejo de la lanza, que utiliza como pértiga. Aparte podrás conseguir otras armas secundarias de excelentes resultados, como hachas, boomerangs, etc.

Así que ya sabes. Dentro de poco podrás disfrutar de un cartucho clásico, que ha mejorado en la animación de los personajes. Y en cuanto a la jugabilidad, que es al fin y al cabo lo que interesa, mantiene el elevado nivel de sus predecesores, asegurando horas y horas de entretenimiento gracias a sus tres niveles de dificultad, gran extensión de las fases y la posibilidad de contar hasta con cinco vidas.

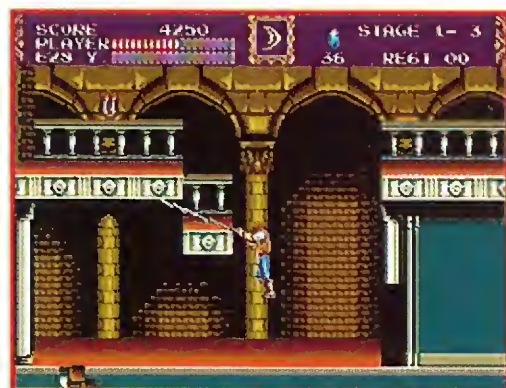
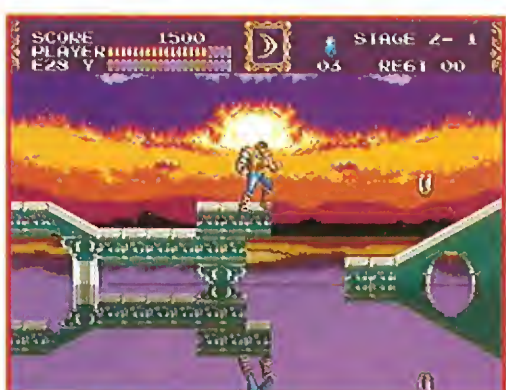


CASTLEVANIA

the next generation



Este gran clásico que mezcla las plataformas con los vampiros llega a Mega Drive tras su brillante estancia en Nintendo.

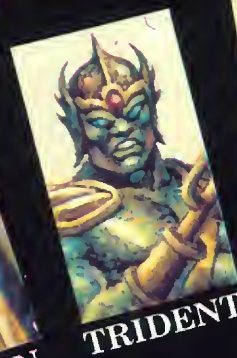




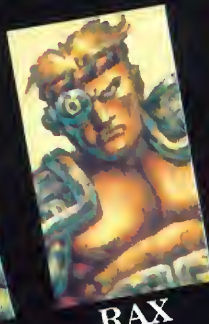
ETERNAL CHAMP



LARCEN



TRIDENT



RAX



JETTA



SHAO



MEGA

LA LEY DEL

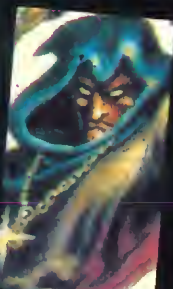
RNAL

POOLS

24 MEGAS



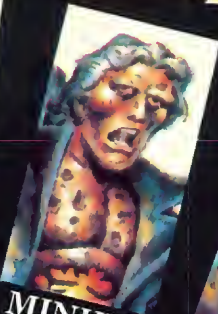
ADOW



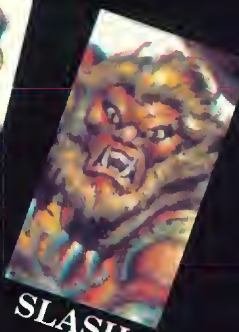
XAVIER



BLADE



MINKN.



SLASH

SE HAN JURADO ODIO ETERNO

Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO

LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO

EN 24 MEGAS DEVASTADORES

MEGA DRIVE

MAS FUERTE



Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos

¡ETERNAL CHAMPIONS!. No hay nada igual. 24 Megas devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la

inmortalidad.

¡Sólo puede quedar uno!. La gloria no se comparte.

Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final. (3 modos a elegir).

¡ETERNAL CHAMPIONS!. Los elegidos no hacen concesiones, 35 golpes por luchador, tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes.

Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación.

¡ETERNAL CHAMPIONS!. Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos, hiperdescargas eléctricas...

Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha

(STREET FIGHTER II

Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo

necesitarás.

ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.



PREVIEW



Pelé ficha por... Mega Drive

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: ACCOLADE
- FECHA DE LANZAMIENTO: FEBRERO

La compañía Accolade prepara el lanzamiento de un nuevo programa de fútbol, con la garantía del auténtico rey de este deporte: Pelé.

Con un formato similar a EA Soccer, este cartucho se prepara para entrar a competir con los grandes monstruos del género. En poco tiempo, podréis comprobar si está a la altura de todos ellos.



dson Arantes do Nascimento. Tres veces campeón del mundo con la selección nacional de Brasil. Más de 1.000 goles conseguidos a lo largo de su carrera.

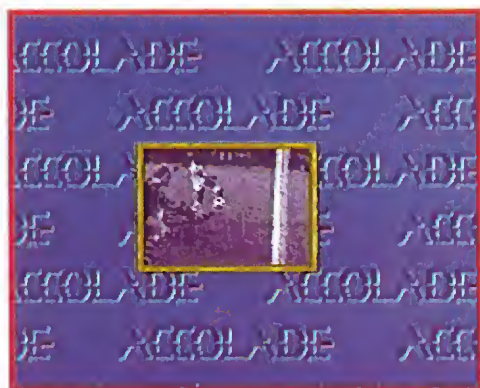
Conquistó en repetidas ocasiones la Liga y la Copa de su país, con su club, el Santos. Sin duda, el jugador más representativo del balompié mundial en toda su historia. De ahí que a su sobrenombre se le añadieran dos palabras, que ya no se separarían de su persona a lo largo de toda su carrera, e incluso después: "O rei Pelé".

La compañía norteamericana Accolade ha decidido sabiamente contar con la colaboración de este "Rey del fútbol" para crear un nuevo programa de "soccer", que además llevará su nombre. La llegada de este cartucho se produce en un momento en el que el balompié consuelero se encuentra en pleno auge, tras la reciente aparición de dos auténticos monstruos como son «EA Soccer» y «Sensible Soccer». Por ello, Accolade ha encargado al grupo de programación Radical Entertainment la realización de un trabajo que pueda competir dignamente con estas dos maravillas, lo que constituye un reto difícil de alcanzar.

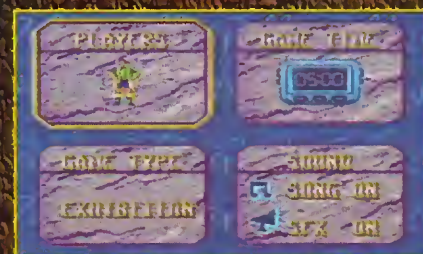
«Pelé» ha adoptado un formato muy similar al de «EA Soccer», perspectiva diagonal isométrica en 3-D, aunque con un tamaño ligeramente mayor de los jugadores. El programa cuenta además con su pertinente catálogo de opciones, que incluye la posibilidad de escoger equipos de entre los clubes más importantes del mundo, y elegir su indumentaria o el tiempo de duración del encuentro. Por supuesto, no faltan los diferentes tipos de competiciones, como son el partido amistoso, torneo mundial y el Campeonato de Liga.

Pero la novedad más impactante de este cartucho es la introducción de imágenes digitalizadas que aparecen en momentos claves del desarrollo de un encuentro. Éstas pueden ir desde una escena del propio Pelé marcando un tanto (podrás verla tras la consecución de un gol), hasta la imagen del árbitro de la contienda señalando alguna infracción, obviamente cuando ésta se produce.

Ya sabéis, la noticia ha saltado: Pelé va a regresar al fútbol... de las consolas.



Pelé



Opciones

«Pelé» cuenta con un abanico de opciones bastante interesante. A las habituales en este tipo de juegos, como son la elección del tipo de torneo o el tiempo de juego, se suman algunas no tan clásicas como la posibilidad de cambiar los uniformes, la elección de la táctica (con el correspondiente comentario del propio Pelé) o la repetición voluntaria de las jugadas con una cámara móvil que permite ver todo el campo.



PREVIEW



Una Odisea en el espacio

- Consola: **SUPER NINTENDO**
- Compañía: **EMPIRE SOFTWARE**
- Fecha de lanzamiento: **FEBRERO**

Desde que George Lucas nos llevó a la más espectacular batalla en la galaxia, el espacio ha sido escenario de múltiples aventuras.

Duelos cruciales en los que se decidía el destino de la raza humana, han tenido lugar entre estrellas, meteoritos y asteroides.

Ahora, un nuevo y apasionante reto os reclama desde lo más profundo del espacio.

Una espectacular aventura, dentro de un mundo futurista repleto de peligros.

S

eguramente a los grandes aficionados a las recreativas el nombre de «Space Ace» les resultará un tanto familiar. Efectivamente, se trata de un juego de cierto renombre,

que más tarde tuvo su versión para ordenador. Ahora, la compañía inglesa Empire Software ha realizado su primera incursión en el mundo de las consolas, con una versión de este juego para los 16 bits de Nintendo que conserva las virtudes de la recreativa.

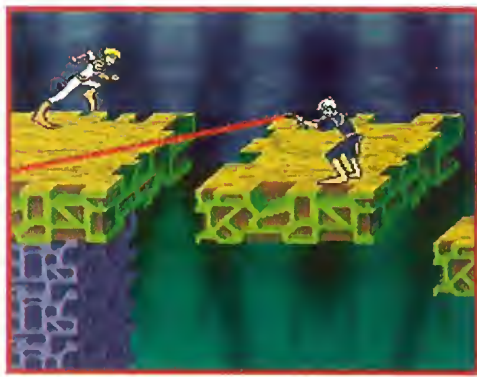
Todo comienza cuando el diabólico comandante Borf, al mando de un ejército de alienígenas, inicia un feroz ataque sobre la Tierra, con la malísima intención de conseguir el dominio absoluto. Para ello, no cuenta con lasers ni otras mortíferas armas del mismo estilo, sino con un sofisticado invento, el Rayo Infante, que devuelve a los terrícolas a su más tierna infancia. De esta forma, no pueden ofrecer ninguna resistencia al invasor.

Sólo existe sobre la faz de la Tierra un paladín de la verdad y la justicia capaz de frenar esta amenaza. Su nombre: Dexter. Pero la mala suerte ha hecho que el Rayo Infante también le haya alcanzado, devolviéndole a sus años mozos. Encima, para colmo de desgracias, el «malo» ha raptado a su novia, una guapa muchacha que responde al nombre de Kimmy.

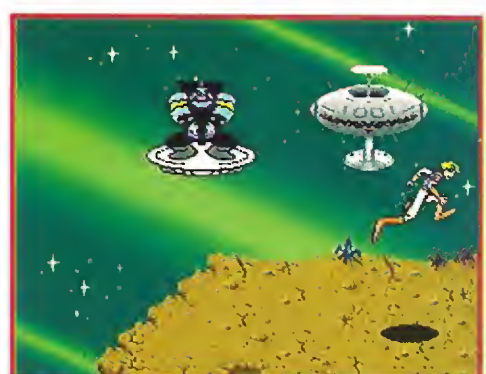
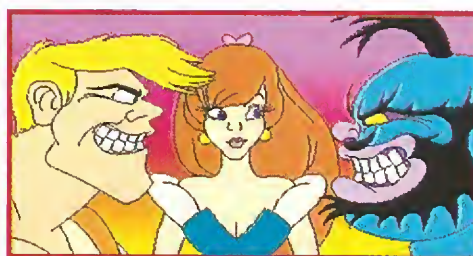
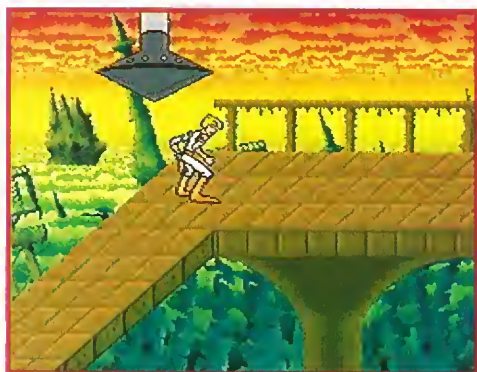
Como ya te imaginarás, tienes que asumir el papel de Dexter para llevar a cabo una triple misión: recuperar tu hombría, rescatar a Kimmy y liberar la Tierra de esta amenaza alienígena que se cierne sobre ella.

Con unos protagonistas basados en caracteres de dibujos animados, el juego es algo así como una versión galáctica de «Dragon's Lair», en la que te esperan 13 fases cargadas de variedad, una gran calidad gráfica, scroll parallax y escenarios en 3D. En él te enfrentarás a plataformas espectaculares y fascinantes niveles, con el Modo 7 como gran protagonista. Y para complicarlo todo un poquito más, cada nivel se puede completar de al menos dos maneras diferentes.

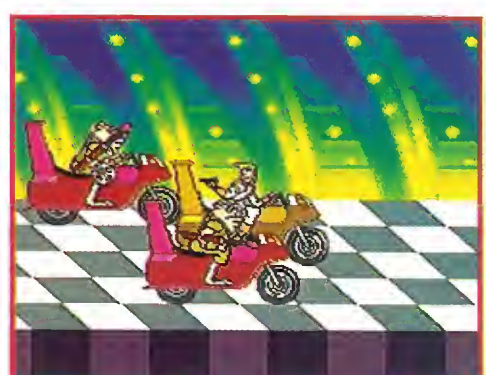
Como puedes ver, «Space Ace» se presenta como un arcade de lo más prometedor. Un juego complejo y de gran calidad, que constituirá un auténtico desafío a tu propio cerebro.



SPACE ACE



Un atractivo
arcade que
dentro de
poco tiempo
pondrá a
prueba la habilidad
de los más expertos
consoleros en el
Cerebro de la Bestia.



PREVIEW



EL REY DEL GOLPE

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: TAKARA**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE**

La compañía Takara, responsable de buena parte de los cartuchos de SNK, ha preparado una irresistible sorpresa a los usuarios de la consola Super Nintendo.

Nada menos que el Art of Figthing, dentro de un cartucho de 16 megas en el que han cabido todos los golpes, todas las magias y todos los personajes que nos hicieron vibrar con la espectacularidad de Neo Geo.

T

odos estamos de acuerdo en que los mejores arcades de lucha son hijos directos de mamá Neo Geo. Los más completos, los más espectaculares y los más jugados en

salones recreativos son, salvando el «S.F.II», de la poderosa SNK.

La popularidad y la enorme aceptación de estos juegos ha provocado que algunos de ellos hayan sido versionados para otras consolas. «Fatal Fury» fue el primero que visitó los 16 bits de Mega Drive para luego llegar a Super Nintendo. La segunda parte de este fenomenal cartucho y «World Heroes» siguieron el mismo camino. Sin embargo, ninguno ha alcanzado la calidad que ahora podréis apreciar en este «Art of Figthing».

Takara ha procurado mantener intactos los movimientos y peculiaridades de los personajes, logrando una animación que poco tiene que envidiar al juego original. Los golpes especiales, las llaves y hasta los gestos burlescos mantienen la misma espectacularidad. Claro que el sonido no se queda atrás. Las voces digitalizadas previas a los combates y los contundentes mamporros conseguirán ponerlos los pelos de punta. Si es que antes no lo ha conseguido una velocidad de combate que no permite un solo momento de respiro.

Las opciones de juego son las mismas que en la versión Neo Geo. Podréis elegir entre un modo historia o modo versus. En el modo historia, sólo optaréis entre Ryo o Robert, pero se conservan las tres espectaculares fases de bonus que ya conocéis. Sin embargo, en el modo versus se ha incluido la posibilidad de jugar con los jefes que, si recordáis, estaban vetados en la versión Neo Geo, ampliando así el número de luchadores y la diversión.

Bien es cierto que este despliegue técnico se ha realizado en detrimento de los decorados, que han quedado en un segundo plano, un poco descuidados y menos espectaculares, pero sin perder su atractivo y originalidad.

En definitiva, y para terminar de ponerlos los dientes largos, os diremos que el zoom que tanto os impresionó sigue siendo protagonista, y que la famosa patada mágica de Robert García es tan espectacular como siempre. Vamos, una verdadera delicia...



Art of Fighting



Los amantes de los juegos de lucha están de enhorabuena. Este «Art of Fighting» de Super Nintendo mantiene los movimientos y las magníficas cualidades de todos los personajes de la versión Neo Geo. Podéis ir os preparando.



PREVIEW



Aladino convierte la Master en Maravillosa

- CONSOLA: MASTER SYSTEM
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

Quizá pensabais que vuestra Master System ya no valía, y que su fuente de diversión estaba totalmente agotada.

Nada más lejos de la realidad, pues los discípulos de un mago que yace congelado en algún lugar del planeta, han dado vida a un personaje que nació fruto de un sueño. Y lo han hecho en un juego que transformará vuestra consola en una lámpara maravillosa.

Si el sultán de Bagdag hubiera tenido una Master System, seguro que la bella Sherezade no habría estado durante mil y una noches inventando cuentos para su

excelencia. Menos mal que la tecnología necesaria aún tardó muchos años en aparecer, pues, seguramente, no disfrutaríamos ahora de la historia de Aladino y la Lámpara Maravillosa.

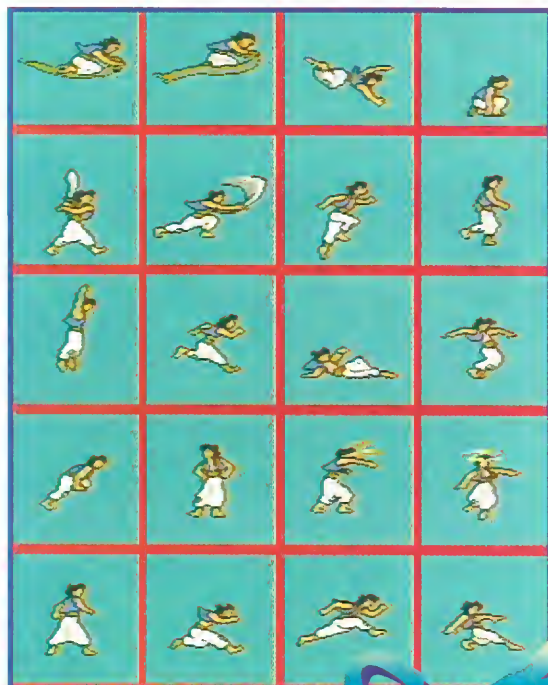
Tras el espectacular lanzamiento para Mega Drive, la compañía Sega presenta esta versión para Master System, con una calidad gráfica fuera de toda duda. En esta ocasión, toda la campaña de marketing que se haya utilizado en su promoción queda totalmente justificada.

Pocas veces se ha conseguido tal calidad gráfica, cantidad de movimientos diferentes de los protagonistas y belleza de escenarios, en un juego para los ocho bits de Sega. Hasta cuatro planos de scroll y más de veinte animaciones diferentes de Aladino, convierten el cartucho en una pequeña joya de la programación.

El juego te introduce en una película de dibujos animados de Walt Disney, donde tú eres -aparte de espectador- el protagonista. Un sueño que todos hemos tenido, y que ahora puedes hacer realidad con tu consola.

A lo largo y ancho de siete fases diferentes, conducirás al joven ladrón por las calles de Bagdag, la cueva de la lámpara maravillosa o el palacio construido por el genio. También volarás con la alfombra mágica, rozando los tejados de las casas más altas de esta ciudad de Oriente o esquivando los peligros de la cueva donde nuestro protagonista quedará encerrado. Siempre teniendo cuidado de no toparse con los soldados de Jaffar y de protegerse de sus potentes magias.

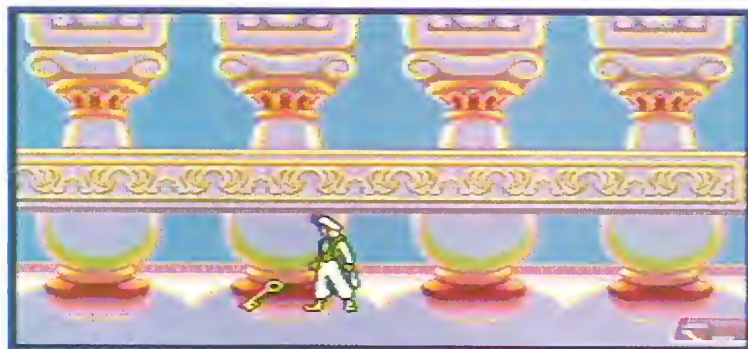
En definitiva, una sobredosis de animaciones increíbles, escenarios con toda la belleza de los palacios de Oriente, jugabilidad y diversión propias de un genio de la lámpara, fases lo suficientemente largas para que no se te haga demasiado sencillo el juego, y un malo como los que a vosotros os gustan. Con todos estos ingredientes, 2 «Aladdin» te asegurará Mil y Una Noches de diversión y entretenimiento. Y te lo dice el genio de la consola maravillosa, que es de fiar.



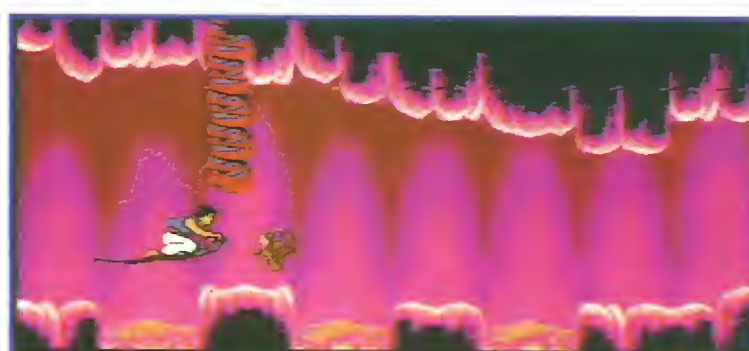
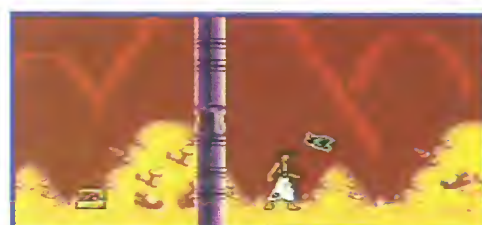
Los discípulos del maestro Walt Disney han sabido mantener y depurar las técnicas de animación que hicieron de la compañía del mismo nombre la más prestigiosa del mundo en películas de dibujos animados. Ahora, uniendo los conocimientos de Disney con la tecnología Sega, se han conseguido resultados sorprendentes que, sin lugar a dudas, influirán en todos los cartuchos futuros.



Aladdin



Los poseedores de la Master System pueden empezar a dar saltos de alegría, ya que la última creación de Disney ha sido trasladada a los 8 bits de Sega con todo su esplendor.



Estas Navidades decí

El mejor juego de simulación



Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador o hasta con 19 jugadores.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalti, etc...



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



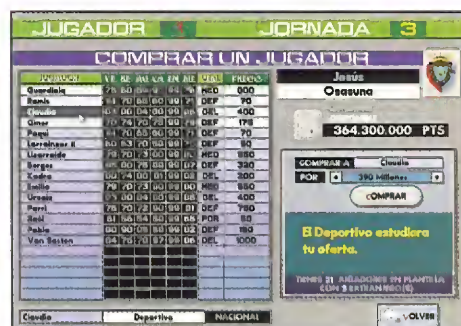
Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



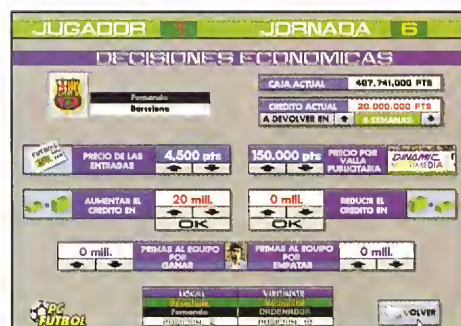
Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA



PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO



EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN



El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, "pichichi", etc...



PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de

PC ACTUAL

«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia». Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes». Calificación: Excelente 5 sobre 5 ★★★★★

dete por PCFÚTBOL



enadores PC y compatibles

2.500Pts

REQUIERE PC 286 o superior con 640 K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquete 3.5" de alto densidad.

INCLUYE disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, gráficos, digitalizaciones, efectos sonoros y músicas.



Disquete 3'5 HD en el interior

entarios OBINSON.



Juega al fútbol con el ordenador o tus amigos.

Decide alineaciones, tácticas y fichajes.



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE **DINAMIC MULTIMEDIA**

la prensa especializada:

pcmanía

«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil...». Calificación: 84 sobre 100

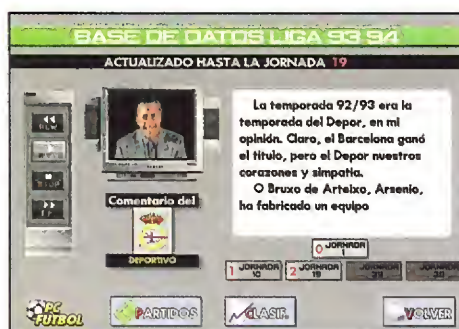
AGOTADA 1ª EDICIÓN

2ª EDICIÓN ya en tu kiosco por sólo **2.500 ptas.**

La Liga al completo



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.

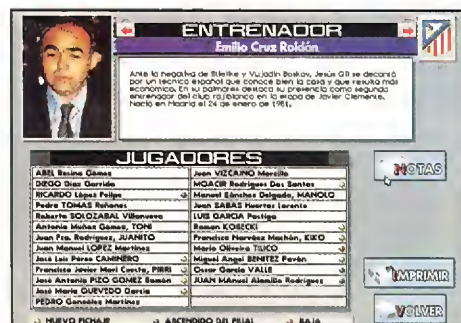


El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.

Actualizaciones



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,...



...más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38...



...el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ☐ PCFUTBOL Por sólo 2.500.- pts. ☐ PCFUTBOL + PCBASKET Por sólo 3.995.- pts.
- ☐ PCBASKET Por sólo 1.995.- pts. ☐ Los 4 discos de Actualización Por sólo 1.995.- pts.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad.....Codigo postal.....
Provincia.....Teléfono(.....)
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....

Firma:

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso ☐ Adjunto cheque
☐ Visa ☐ American express

Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....

Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

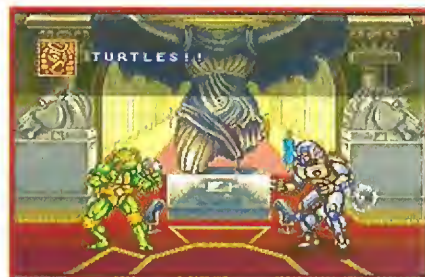
DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

LO MÁS

NUEVO

Tournament Fighters



T.M.N.T.

En las oscuras alcantarillas de la gran ciudad, se encuentran cuatro personajes que en su tiempo fueron considerados héroes nacionales. Son mutantes, son tortugas y practican un modo de lucha oriental conocido como nin jitsu. De ahí que se las conozca como las Tortugas Ninja (impresionante deducción, ¿verdad?).

Sin embargo, las cosas han cambiado desde hace algún tiempo. La Asociación de Empresarios de Pizza Ruin ha decidido poner una denuncia a estos cuatro elementos, debido a que la pasta consumida y la "pasta" que debían sumaba una cantidad desorbitada. Así que ahora las Tortugas se encuentran

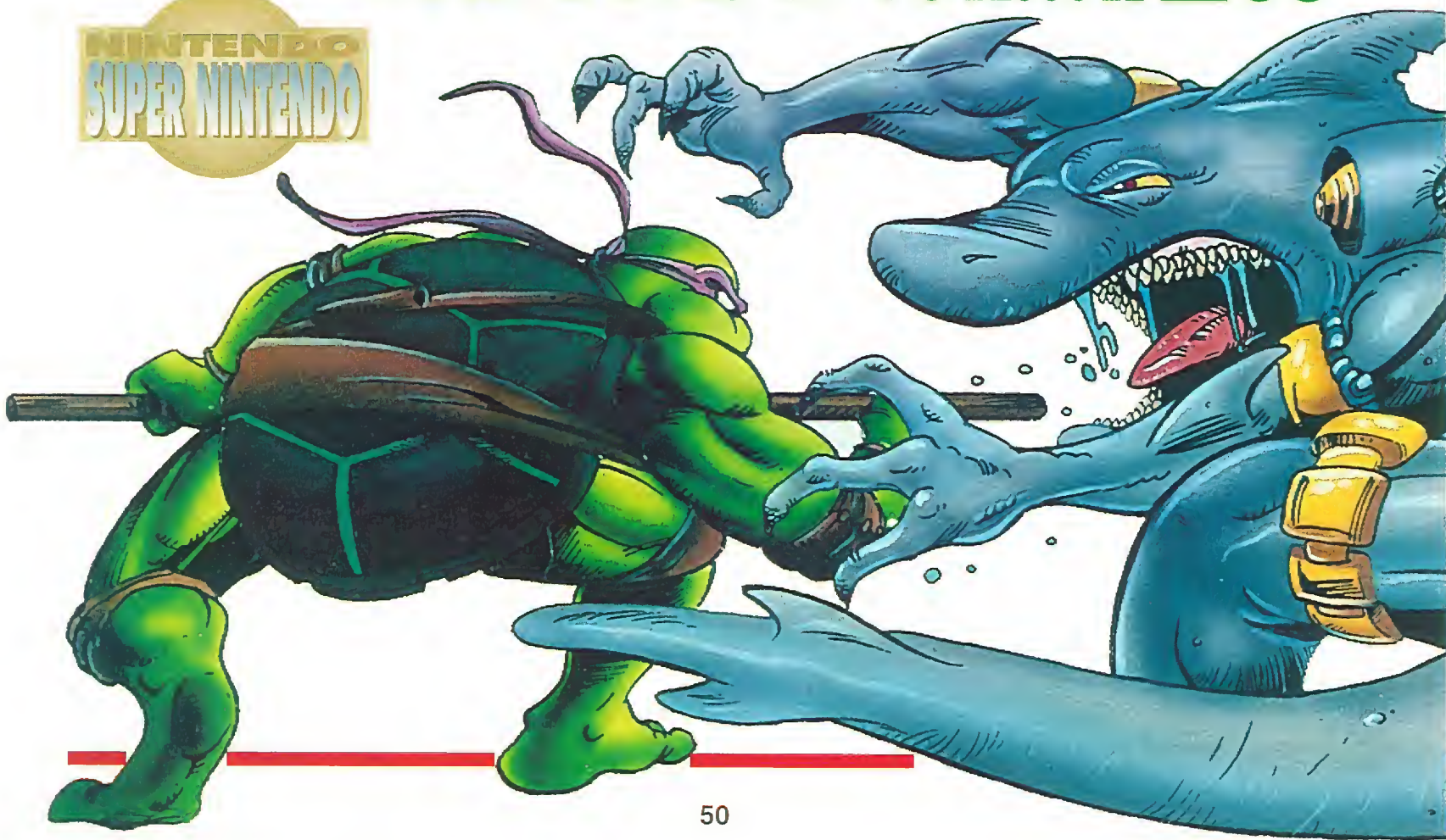
escondidas en las cloacas, tratando de escapar de la poderosa mano de Hacienda.

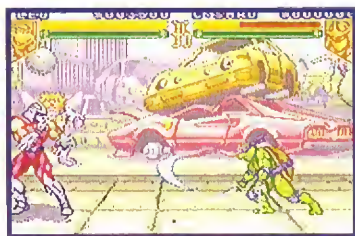
Pero los verdaderos problemas de la ciudad son otros bien distintos. Un nuevo impresentable ha llegado a la villa con ganas de apropiarse de todo y de todos. Y para demostrarlo, no ha tenido mejor idea que secuestrar a los mejores amigos de nuestras "morosas" tortugas. ¿Qué mejor oportunidad para que los que en un tiempo fueron considerados ciudadanos modelo puedan congraciarse con todos sus convecinos, librándoles de tan malvado individuo?

Para ello, tendrán que recorrer los más recónditos lugares hasta encontrar a los aliados de Schreder (que así se llama el amigo), ►

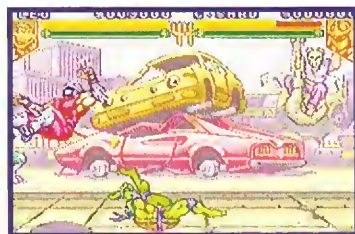
TORTUGAS A TOR...TAZOS

NINTENDO
SUPER NINTENDO

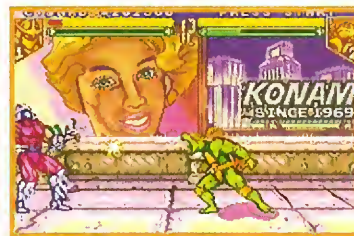
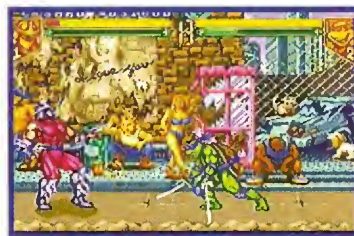




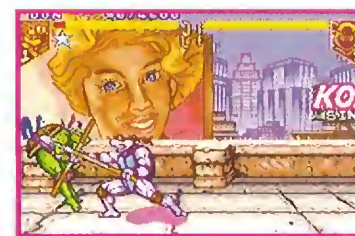
LEONARDO



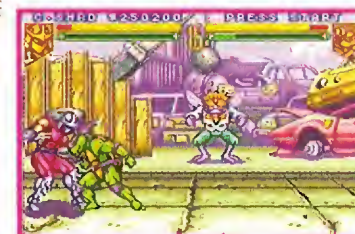
RAPHAEL



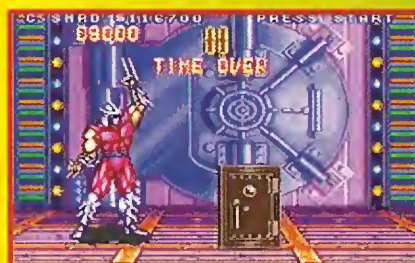
MIKELANGELO



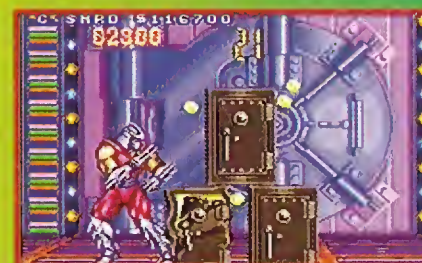
DONATELLO



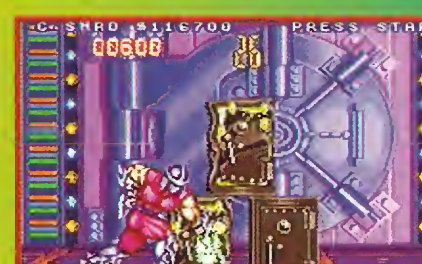
¡A destrozando cajas fuertes!



Sí, porque éste es el objetivo de la fase de bonus que SÓLO aparece en el modo "Tournament". Una escena que recuerda ligeramente a la fa-



mosa fase de los barriles del «SF II»: las cajas caen del techo, y el deber del luchador es destrozalas... antes de que le destrocen a él.



LO MÁS
NUEVO

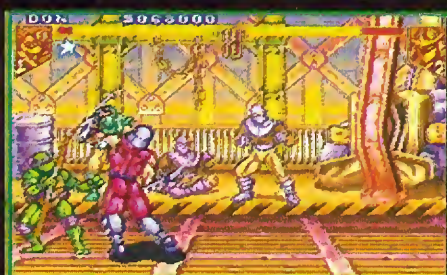
T.M.N.T.



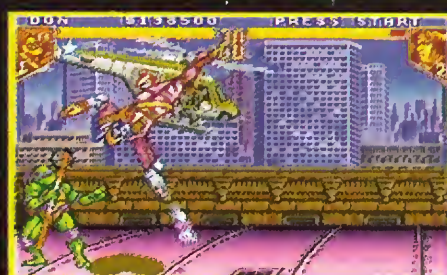
Enemigos para dar y tomar



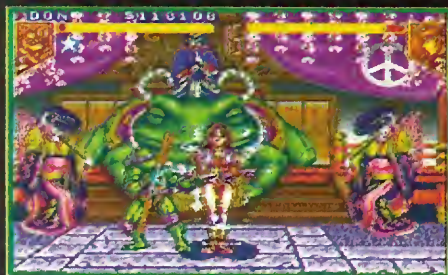
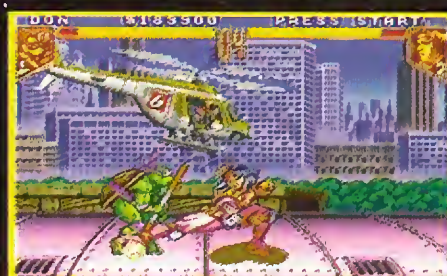
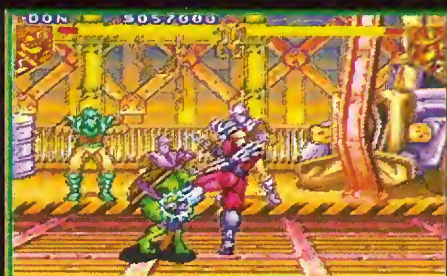
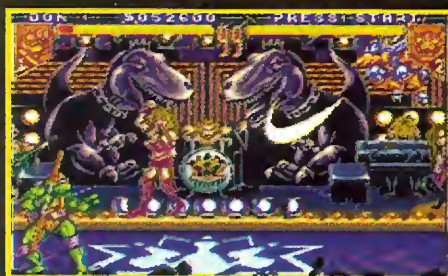
BICHO



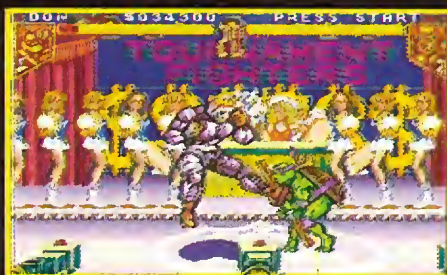
GLADIADORES



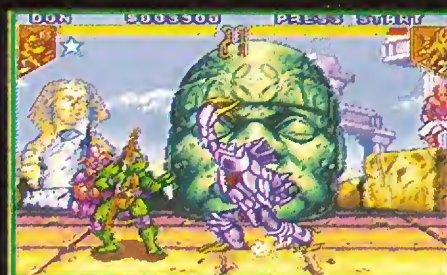
KARAI



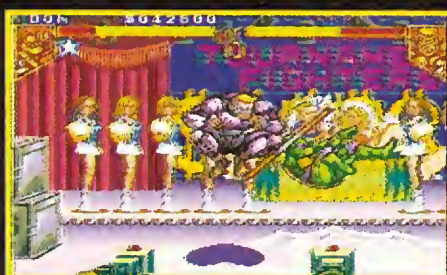
CHAVALA



JASON



NOTAS



E YOU



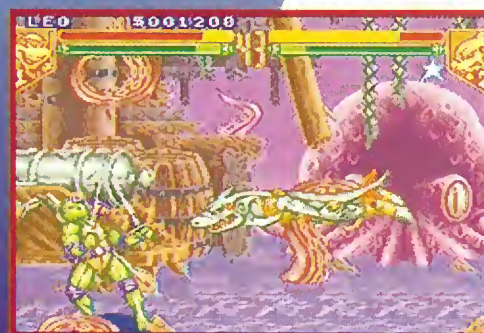
MASTER SPLINTER!
WE ARE HAPPY TO



Todo por la pasta

El modo torneo es muy similar, en cuanto a su formato, al modo historia: se elige a un luchador con el objetivo de ir derrotando uno a uno a todos los rivales. Sin embargo, en esta ocasión no hay que rescatar a nadie, sino que la recompensa es puramente material. El torneo es una especie de concurso organizado por la televisión, en el que el vencedor se lleva la gloria y... el dinero.

Pero también hay una sensible diferencia en los combates. Debajo de la barra de energía de los luchadores, aparece otra barra de color verde que representa el poder de magias de los personajes. Cuando se encuentre repleta, se podrán realizar los llamados "Super Special K.O.'s", que acabaran con el rival de una forma bastante espectacular.



ROBOT

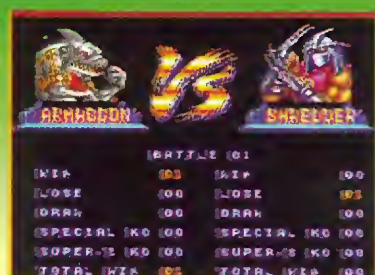


TIBURÓN

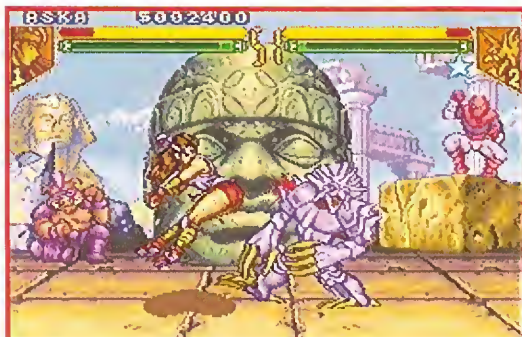


Modo versus

El modo de lucha más clásico entre los clásicos. Simplemente, a pelear un luchador contra otro.



LO MÁS NUEVO



Los combates de nuestros personajes tendrán lugar en unos escenarios de lo más exóticos, coloristas y perfectamente recreados, que resultan toda una gozada para la vista.



No pienses que derrotar a los secuaces de Schreder va a resultar un juego de niños. Hasta que lo consigas, seguro que ves este mensaje de "Tú pierdes" unas cuantas veces.

► y enfrentarse a ellos en un combate en el que podrán demostrar que no hicieron "pellas" cuando daban clases de nin jitsu.

Después de vivir una aventura parecida en Mega Drive, las Tortugas se embarcan en un nuevo arcade de lucha "one-on-one", con alucinantes sorpresas y una calidad técnica (sobre todo en cuanto a sonido) del más alto nivel. Tres modos de juego, nueve luchadores a elegir (siempre que no sea el modo historia), y un catálogo de golpes y movimientos que quitan el hipo, son algunas de sus virtudes. Y todo esto, acompañado de una característica que parece ser habitual en los últimos

lanzamientos de esta modalidad de juego: una completísima pantalla de opciones, que incluye la elección del tiempo del combate, la velocidad del juego, el número de créditos, los niveles de dificultad, etc.

Como ves, Konami se ha destapado con una nueva joya, que promete arrasar en el difícil y prestigioso mundo del beat'em up.

Un beat'em up de lujo

Bien por Konami. En estos tiempos en los que los arcades de lucha han llegado a unos niveles altísimos, este cartucho tiene un lugar reservado entre los mejores. Le sobra calidad técnica por los cuatro costados, con especial mención para los efectos de sonido, que en algunos momentos se acercan a los niveles de la Neo Geo.

Por otro lado, tiene un número de luchadores aceptable (9), escenarios impresionantes, y opciones de todo tipo. Tan solo se le puede echar en cara la falta de originalidad, sobre todo en los golpes especiales, pero por lo demás no se le pueden poner pega alguna.

Lolocop



SUPER NINTENDO



LUCHA KONAMI Konami

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 9 luchadores

Niveles de Dificultad: 7

Continuaciones: 1, 3 ó 5

Megas: 16

Gráficos

Sencillamente magníficos. Escenarios fabulosos con un scroll perfecto y unos sprites sublimes.

95

Música

Una extensa y variada gama de melodías que conforman una banda sonora de película.

93

Sonido FX

Lo dicho. A veces se sitúa CASI al nivel de los juegos de Neo Geo. Una verdadera pasada.

95

Jugabilidad

Muchos y buenos golpes, aunque no siempre sencillos de ejecutar. Dificultad ajustable.

90

Adicción

Es una lástima que no se hayan esmerado en darle un toque más original a algunos aspectos.

88

Total

Un juego genial en cuanto a su calidad técnica, al que quizá le falta más personalidad.

91

Lo Mejor

• La calidad gráfica y sonora.

Lo Peor

• Hay que renovar ese repertorio de magias.





SUPER MARIO LAND 2

Seis mundos y más de 30 fases para destronar al malvado Wario del trono del país de Mario.



KIRBY'S DREAM LAND

El Pueblo de Dream Land está en peligro: sus mágicas estrellas han desaparecido. ¿Podrá salvarlo Kirby y su voraz apetito?

4 Ases en tu Man



DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)



¡Vaya jugada!
Mario, Kirby, el pato Darkwing y el intrépido Link de Hyrule.

Cuatro ases en tu mano para tu consola de bolsillo.

Elige tu jugada:
plataformas, acción o aventuras.
Para tu GAMEBOY.
La única -auténtica- genuina portátil.



DARKWING DUCK

Aventúrate con nuestro héroe a anular el malvado plan de Bushroot a través de siete peligrosos niveles y con zonas secretas de bonificación.



GAMEBOY

Nintendo

NINTENDO ESPAÑA S.A.
Pº de la Castellana 39 - 28046 MADRID

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.

LO MÁS
NUEVO



Eternal CHAMPIONS

SÓLO PUEDE QUEDAR UNO

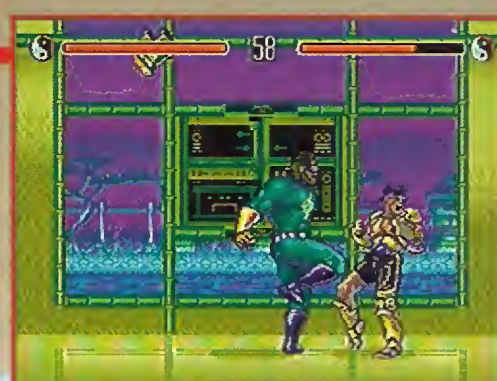
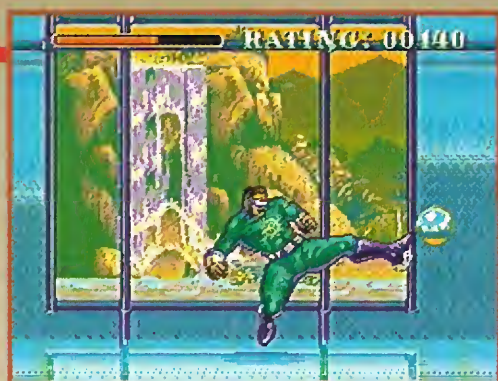


“Para los vencedores está reservada la gloria y la vida eterna; para los derrotados, el regreso al lado oscuro de la muerte...” En el número pasado, tuvisteis la oportunidad de conocer el desgarrador testimonio de la boca del mismísimo Eternal Champion. Ahora, ha llegado el momento de conocer al detalle las características del campeonato más importante de toda la historia.

«Eternal Champion» ha recogido las virtudes más sobresalientes de los juegos de lucha más representativos de la actualidad, para unirlos en un solo cartucho. Básicamente, la competición se desarrolla del mismo modo que los clásicos del género: lucha cuerpo a cuerpo, con la utilización de dos barras de energía que representan el nivel de vida de cada luchador, y la obligación de anotarse dos victorias para derrotar al rival en un mismo enfrentamiento.

Pero las novedades comienzan en el propio combate. Junto a la barra de energía aparece el símbolo chino del YIN-YAN, que representa la fuerza interior de cada luchador, y que irá disminuyendo a medida que se realicen golpes especiales. Otras opciones que se han adoptado son los polémicos “Death Moves” o Movimientos finales (sólo que esta vez dependen de los escenarios y no de los luchadores), así como la posibilidad de configurar los enfrentamientos a nuestro gusto, desde variar el tiempo y la velocidad de los combates, hasta la elección del número de combates ganados para conseguir la victoria (que pueden llegar hasta 21).

Claro, que todas estas maravillas quedan eclipsadas por dos aspectos más importantes: la calidad técnica y la capacidad jugable. Ambas se han exprimido al máximo, aprovechando los poderosos 24 megas de memoria. La definición y colorido de los escenarios o la animación y el tamaño de los sprites superan incluso al intocable «SF II», mientras que el número de golpes y su facilidad de ejecución han llegado a un nivel superior dentro de este género. La capacidad de «Eternal Champion» está fuera de toda duda. Sólo el tiempo podrá poner límites a esta maravilla de los juegos de lucha.



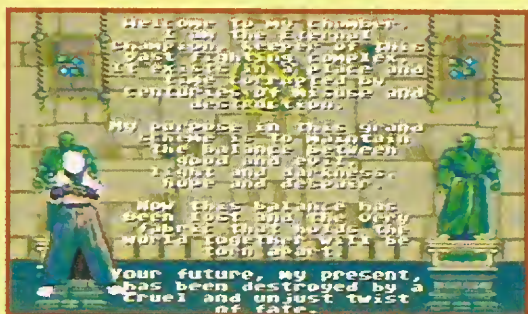
Modos de juego a la carta

Además de los modos de juego habituales ("1 jugador" y "modo vs") «Eternal Champions» ha reunido otras tres modalidades, que si bien ya se habían visto en otros programas, nunca habían coincidido en un cartucho.

-Entrenamiento: Una opción ideal para practicar los golpes básicos de cada luchador. Hay tres posibilidades: ensayo de golpes, entrenamiento de reflejos y habilidad (con puntuación y records incluidos) y combate contra el holograma de un luchador.

-Torneo: Organizar una competición en la que pueden participar hasta 15 amigos siempre es interesante. Además, con la posibilidad de elegir el tipo de competición y el número de victorias necesario para conseguir el triunfo.

-Battle Room: Es un modo parecido al famoso "Death Mode" de «World Heroes». El combate se desarrolla en una curiosa sala, en la que hay diferentes "trabas" como minas magnéticas, granadas, descargas eléctricas, etc. Así hasta diez clases diferentes a elegir por los propios jugadores.



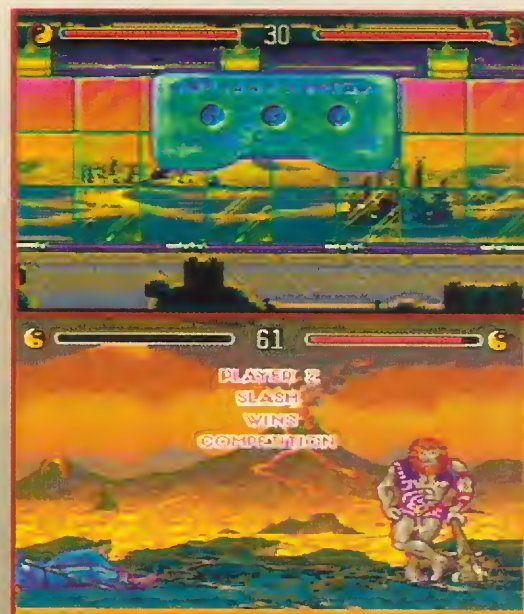
Un juego a tu medida

¿Dónde están los niveles de dificultad? Muy buena pregunta. Al igual que sucedió con el «Jurassic Park» de Mega Drive, este cartucho lleva consigo un dispositivo llamado DPA (Dinamic Play Adjustment) por el cual la dificultad se ajusta al nivel del jugador que esté utilizando el programa.

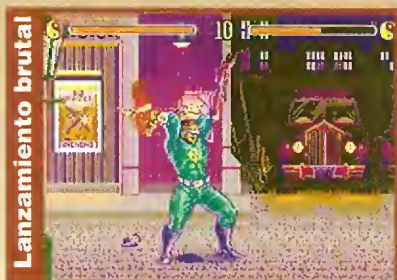
¿Qué se consigue con esto? Muy fácil, evitar que elijáis el nivel mínimo de dificultad y os acabéis el juego en menos que canta un gallo. De este modo, a medida que vayáis perfeccionando vuestra técnica, los luchadores serán más difíciles de derrotar, y cada combate será un desafío.

La Moviola

Tampoco falta en este programa la opción de repetición de los combates. Se puede elegir entre tres tipos de repeticiones: manual, automática y de los mejores golpes.



LO MÁS NUEVO



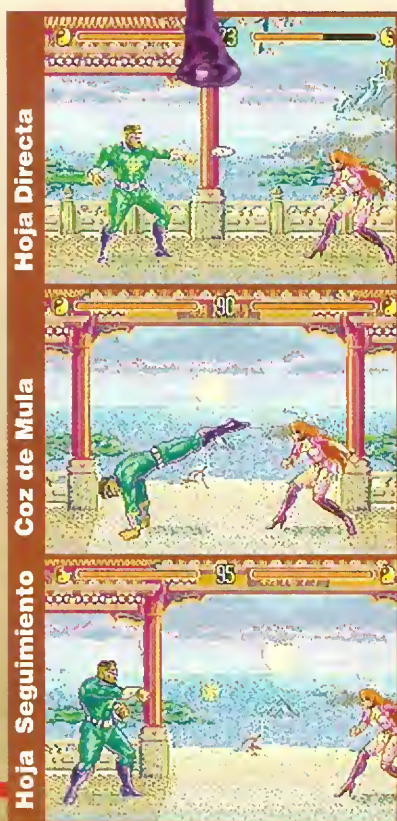
Jonathan Blade



Profesión:
Cazare-
compensas

Era:
2030 A.D.

**Estilo de
lucha:**
Kempo



Salto de la Rana



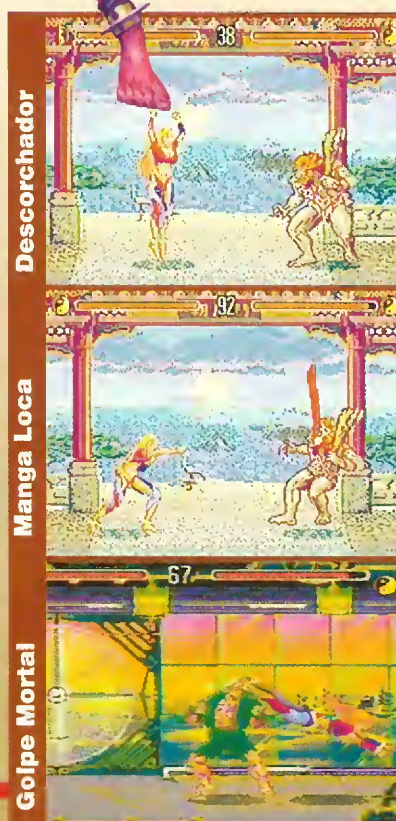
Jetta Maxx



Profesión:
Acróbata
de cisco

Era:
1899 A.D.

**Estilo de
lucha:**
Sabate y
Pencak
Silat



Destrozahuesos



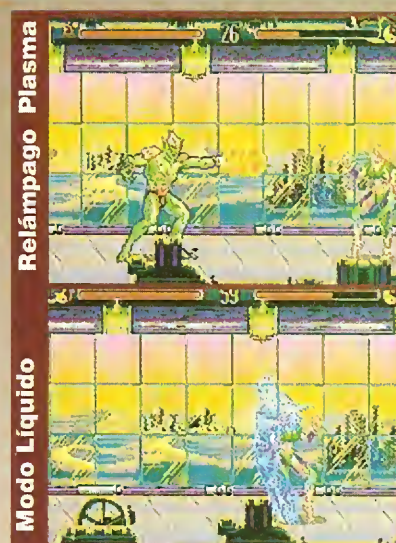
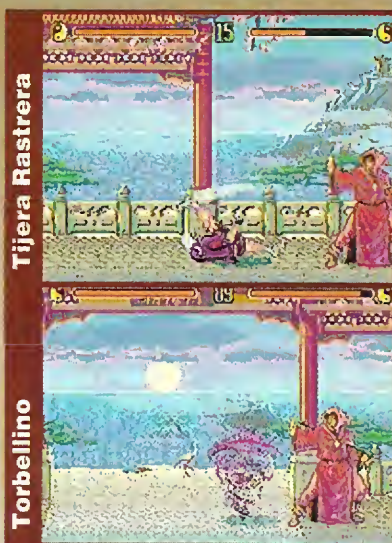
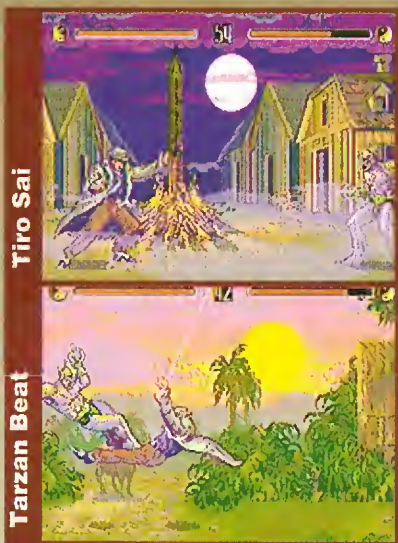
Rax Coswell

Profesión:
Guerrero
Cibemético

Era:
2345 A.D.

**Estilo de
lucha:**
Boxeo con
los pies
Muay Thai





Larcen Tyler

Profesión:
Ladrón
Balconero

Era:
1920 A.D.

**Estilo de
lucha:**
Praying
Mantis
Kung Fu



MidkNight

Profesión:
Bioquímico

Era:
1967 A.D.

**Estilo de
lucha:**
Jeet
Kune Do

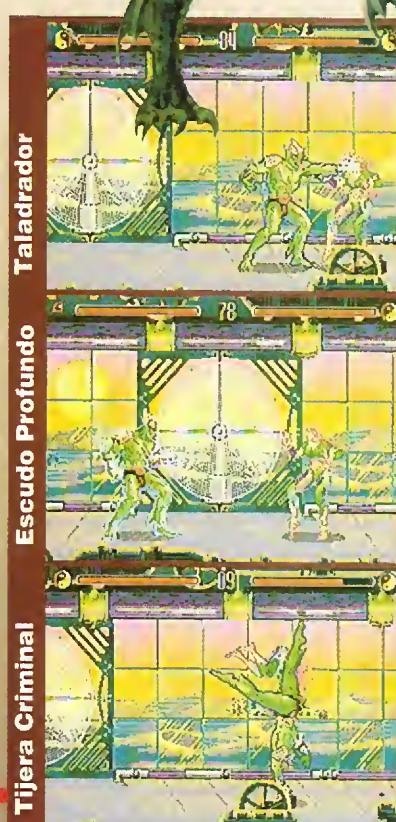
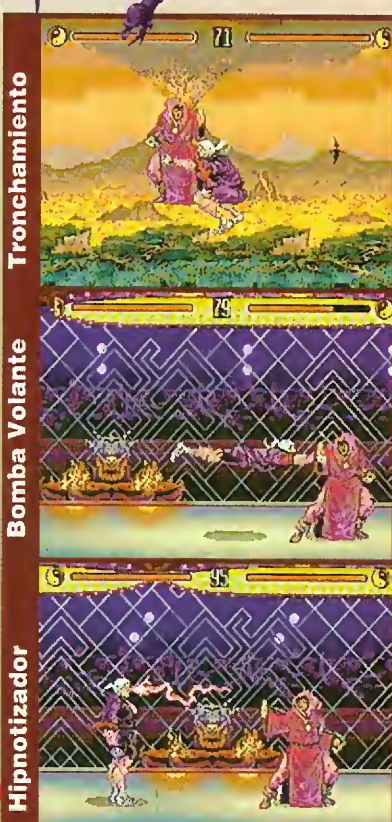
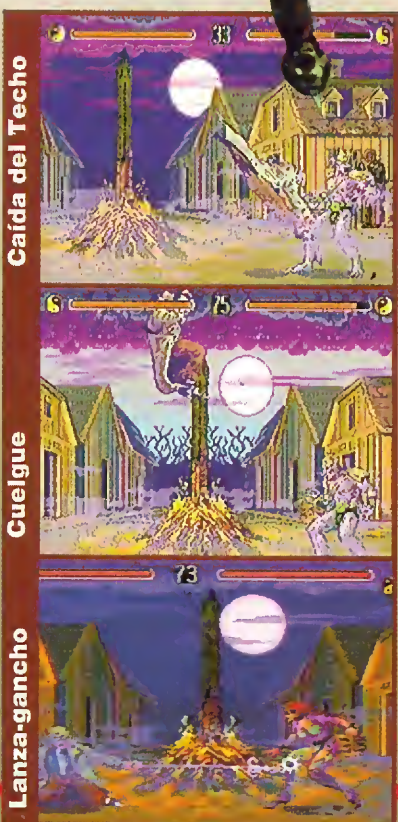


Trident

Profesión:
Gladiador

Era:
110 B.C.

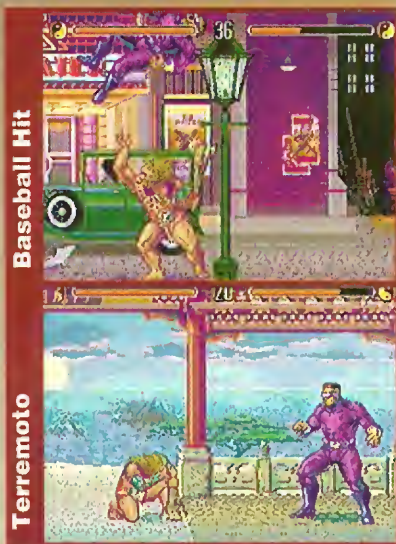
**Estilo de
lucha:**
Capoeria



LO MÁS NUEVO

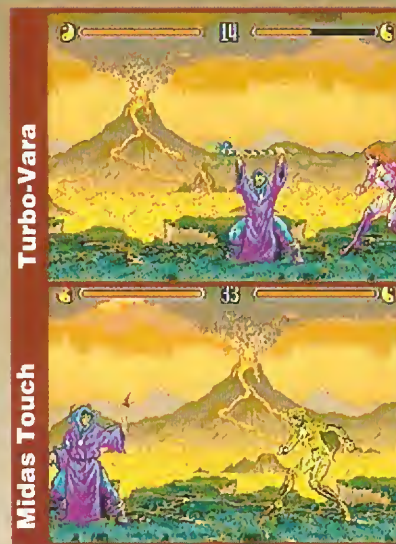


Mina Voladora



Baseball Hit

Terremoto



Turbo-Vara

Midas Touch

Shadow



Profesión:
Asesina Corporativa

Era:
1993 A.D.

Estilo de lucha:
Taijutsu y Ninjitsu

Slash

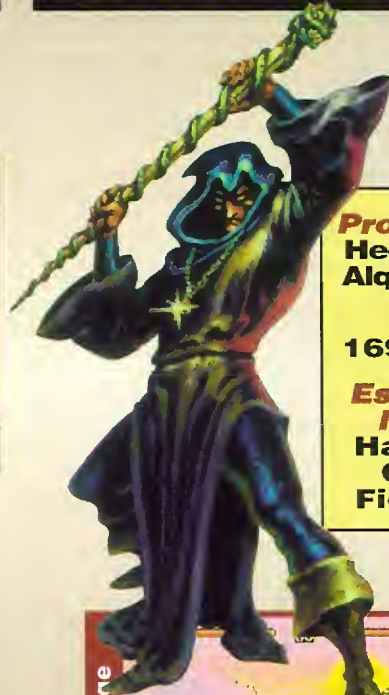


Profesión:
Cazador Prehistórico

Era:
50.000 B.C.

Estilo de lucha:
Pain (Dolor y Daño)

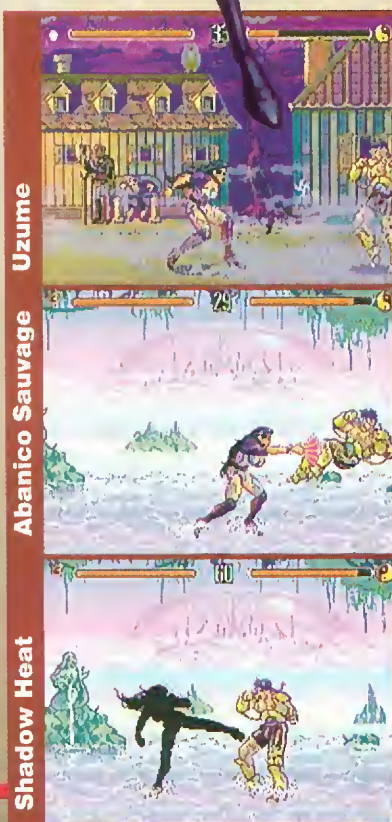
Xavier Pendragon



Profesión:
Hechicero Alquimista

Era:
1692 A.D.

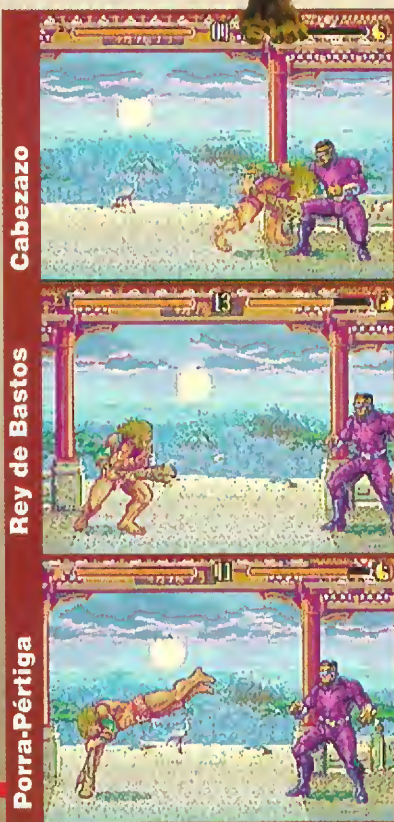
Estilo de lucha:
Hapkido Cane Fighting



Shadow Heat

Abanico Sauvage

Uzume



Cabezazo

Rey de Bastos

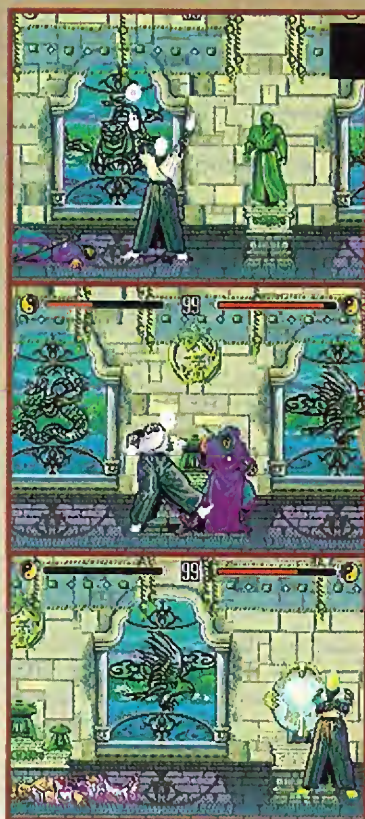
Porra-Pértiga



Identity Channe

Soga que Ahoga

Trampa del Dragón

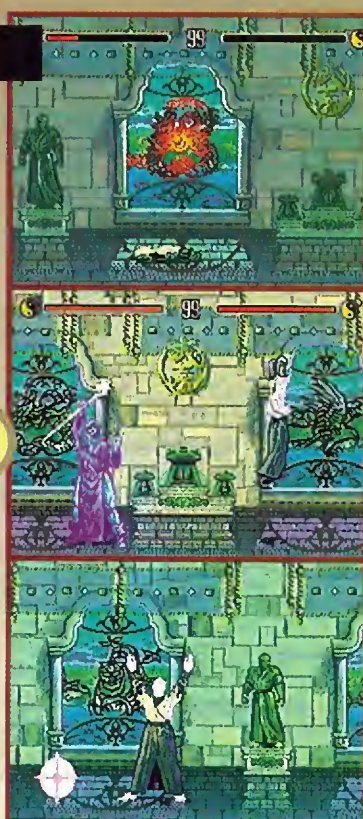


Enemigo Final

Después de horas y horas, durísimos combates y todo tipo de calamidades, este redactor de Hobby Consolas ha conseguido unas imágenes exclusivas del responsable de todo este tinglado, nada menos que el persona-

Eternal CHAMPION

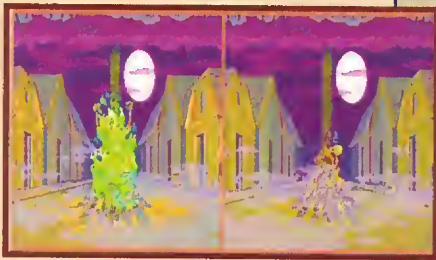
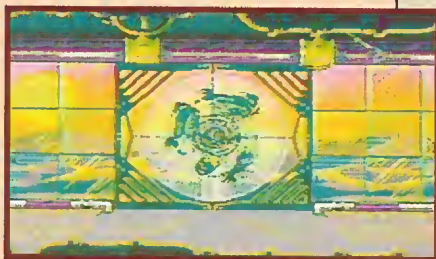
je conocido como Eternal Champion. Si alguna vez llegáis a enfrentaros a él, no os descuidéis ni un solo instante, pues contiene el mayor número de sorpresas que jamás haya tenido un luchador en pantalla. Por algo es el Eterno Campeón.



Movimientos letales

Al igual que el "polémico" «Mortal Kombat», «Eternal Champions» cuenta con los famosos movimientos finales, o "Death Moves" para los más sibaritas. Sin embargo, en esta ocasión existe una pequeña diferencia. Las acciones finales dependen de los escenarios, y no de los luchadores. Es decir, la ejecución de un movimiento final se realiza gracias a diversos objetos que aparecen en cada decorado.

Todo consiste en derrotar al enemigo con un determinado golpe (que normalmente suele ser la llave de cada luchador, botón "Z" y pad hacia adelante) en un momento y lugar determinados. Si todo se ha realizado correctamente, podréis mandar al rival a quemarse en la hoguera, descuartizarse en el ventilador, ser ametrallado por unos gangsters o bombardeado por un helicóptero, lo que da una mues-



tra de que estos movimientos son más espectaculares y menos macabros que en «Mortal Kombat».

Street Fighter II ya tiene rival

Este juego ha cumplido su objetivo: rayar a la altura del SF II. Es muy difícil decidir cuál es el mejor, pero lo que está bastante claro es que «Eternal Champion» es el más completo de los dos.

La increíble cifra de 30 golpes de media por luchador deja todo muy claro. Además, sin tener que recurrir a cálculos matemáticos o luxaciones de dedos para ejecutarlos. Y esto unido a una realización técnica sublime, al alcance de muy pocos cartuchos en la actualidad.

En fin, no cabe duda que cualquier jugón que se considere fan de los beat'em up, tiene ante sí una joya del género. No la dejes escapar.

Lolocop



MEGA DRIVE



LUCHA SEGA Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1

Nº de fases: 9 luchadores
Niveles de Dificultad: DPA
Continuaciones: Infinitas
Megs: 24

Gráficos

Una brillante demostración de definición, colorido, animación, enorme tamaño de sprites...

96

Música

Al igual que en SF II, cada escenario tiene su propia melodía. De lo mejorcito que existe en Mega Drive.

90

Sonido FX

Se diferencia el sonido de cada golpe, dotándole de una contundencia que quita el hipo.

93

Jugabilidad

Un extenso y original catálogo de magias, con una increíble facilidad para ejecutarlas.

96

Adicción

No tiene los 12 luchadores del SF II, pero en número de opciones y posibilidades supera a todos los rivales.

97

Total

El juego de lucha más completo de la historia de Mega Drive. Lo tiene todo, y todo es bueno.

95

Lo Mejor

• Lo dicho: el altísimo nivel de TODOS los aspectos del programa.

Lo Peor

• Ha quedado muy claro: NADA.

LO M A S

NUEVO

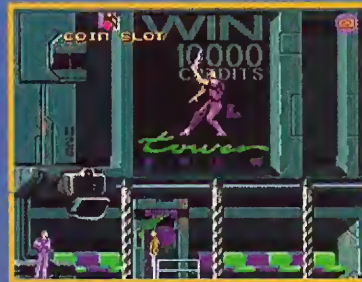


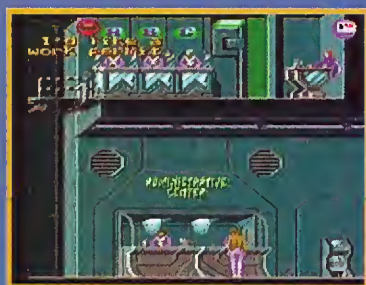
**NINTENDO
SUPER NINTENDO**



**VIAJE AL PRINCIPIO
DE LOS RECUERDOS**

FLASHBACK





No sabe porqué, pero esta situación no le gusta. La gente es extraña y no puede recordar qué demonios hace en este lugar. En un momento de despiste de los ¿guardias?, escapa por una ventana entreabierta. Una persecución, un golpe, y ha perdido la consciencia. Al despertar, hay un extraño objeto a su lado, lo empuja con el codo y cae. Por el momento no le presta demasiada atención. El lugar, rodeado de troncos, le recuerda a una jungla, pero ¿cuándo ha visto él una jungla?

No sabe qué hacer, así que va a buscar el objeto que tiró al levantarse. Cuando lo encuentra, una palabra olvidada se forma en su nebuloso cerebro: "Holocubo". Con un conocimiento instintivo, pone en marcha el extraño artefacto. Una imagen holográfica de sí mismo empieza a aclarar la niebla de su memoria. Se llama Conrad B. Hart, y ha sido apresado por unos alienígenas y trasladado a un

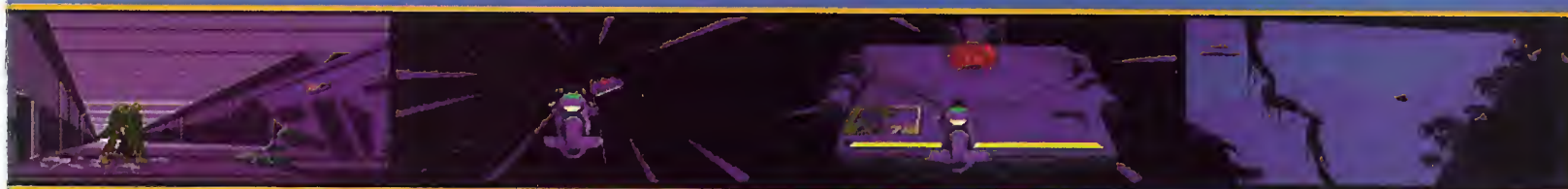
planeta llamado Titán. Tiene que ir a New Washington y ponerse en contacto con la única persona que puede llevarle a la Tierra.

Pero, ¿qué alienígenas?, ¿qué ciudad? Los recuerdos intentan abrirse paso a través de un muro que bloquea su memoria. Pero por mucho que se esfuerza, no hay nada que recordar. Sólo hay una cosa que puede hacer para despejar la angustia: escapar de la jungla de cables y plástico que le rodea. Una pistola y su agilidad física y mental le conducen hasta el cinturón anti-gravedad, hasta las puertas de la ciudad donde espera recuperar la memoria.

No ha tardado mucho en encontrar a su supuesto amigo. Le habla con suavidad y le invita a sentarse en una extraña máquina. Sin embargo, esa máquina... Tiene miedo, pero se sienta. Un rayo de luz penetra en su cerebro, y le empieza a mostrar imágenes de su pasado, que constituyen la puerta hacia su futuro. Considerado un prestigioso científico, Conrad estudió la composición de la materia y descubrió un cristal que, tratado adecuadamente, podía mostrar



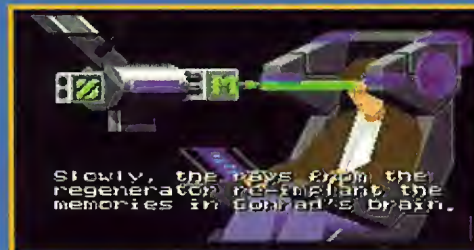
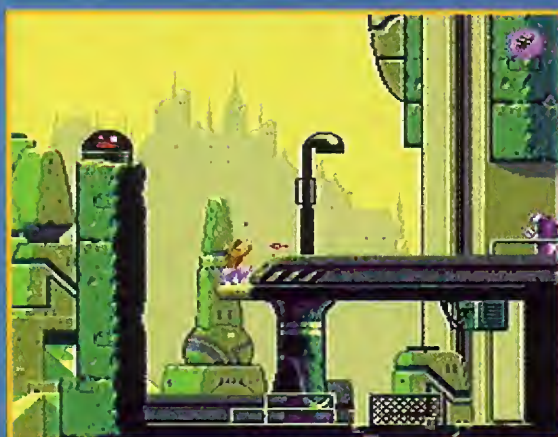
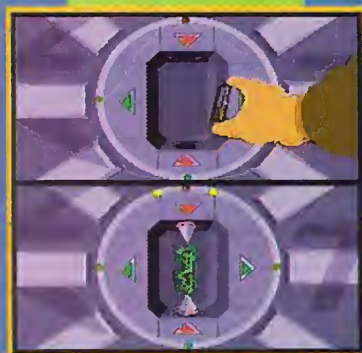
Con destreza e inteligencia podrás lograr que Conrad Hart recupere la memoria, huya de los alienígenas y regrese a la Tierra.



LO MÁS NUEVO

Más energía

Tu medidor de escudos irá bajando a medida que recibas impactos. Para evitar que llegue a cero, existen unos recargadores que podrás encontrar en todas las fases. Lo único que tienes que hacer es introducir tu reserva de escudos en el generador, y volverás a estar tan entero como al principio.



Slowly, the rays from the regenerator re-inplant the memories in Conrad's brain.

The end of year thesis.



Glasses which molecular den



Los poseedores de PC, Amiga o Mega Drive ya pudieron deleitarse con un juego que combina una apasionante historia con unos gráficos de lujo. Y ahora le toca el turno a los de Super Nintendo.

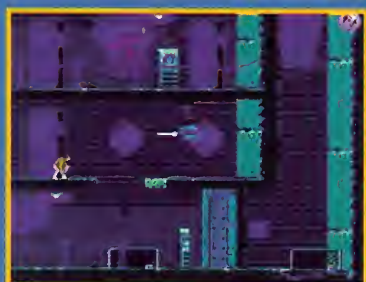


We have a winner! Follow me to present Conrad.



My dear Conrad, I am happy to award you this superb journey to Earth.



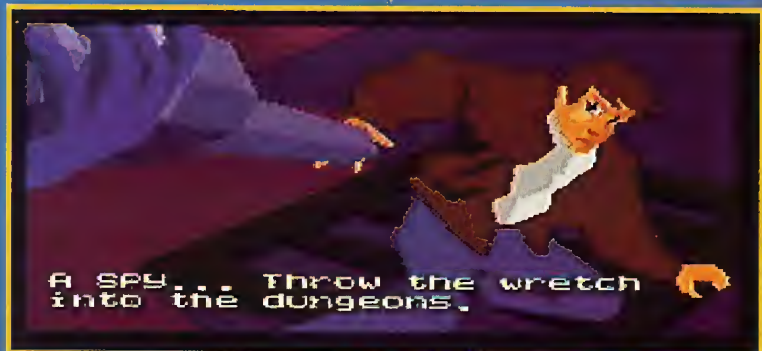


► la estructura molecular de cualquier ser. Con este artilugio, estudió la composición molecular del ser humano, y pronto descubrió que había personas con una composición totalmente distinta. Y esas personas amorfas ocupaban los cargos más altos de la sociedad: políticos, militares, grandes empresarios...

Con un poco de imaginación y mente analítica, Conrad llegó a la conclusión de que la Tierra estaba siendo invadida, en silencio, por seres alienígenas. Pero estas criaturas descubrieron al científico, que al conocer el grave peligro que corría, grabó su memoria en un aparato láser: el que en ese momento estaba leyendo.

Ahora que sabe la verdad, Conrad deberá regresar a la Tierra para alertar a sus dirigentes. Sin embargo, los obstáculos que tendrá que vencer le obligarán a ejercitar a partes iguales sus músculos y su cerebro. Para viajar hasta su planeta, tendrá que ganar el dinero suficiente para comprar papeles, pasajes y sobornos. Y para ganar dinero, deberá trabajar, participar en un programa de televisión e incluso jugarse la vida.

La aventura es demasiado peligrosa, demasiado compleja, demasiado rápida. Si no eres un inteligente atleta, no te acerques a Conrad: es como un imán que atrae las complicaciones...



Objetos para el recuerdo

Para que Conrad lleve a buen término su aventura, deberá encontrar y aprender a usar una enorme colección de objetos, que pueden ser decisivos en una situación concreta. Hasta las piedras pueden resultar imprescindibles en algún momento. Estos son los que tienen mayor importancia:

- Llaves: Estos transparentes cubos te abrirán puertas que de otro modo serían inaccesibles. Encontrarás gran cantidad de ellos en tu camino.

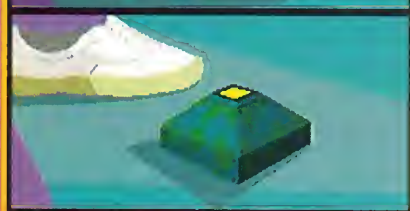
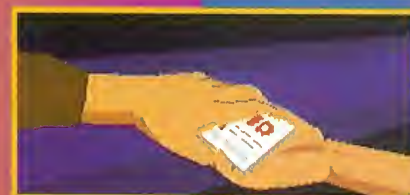
- Carta de Identificación: Para conseguir un trabajo, comprar un pasaje, participar en un concurso o acceder a importantes oficinas, nunca te desprendas de tu D.N.I espacial.

- Permiso de trabajo: Sin esta tarjeta no podrás encontrar ningún "curro". Importantísimo para ganar unas pelotas...

- Fusibles: Gracias a ellos, gozarás de los privilegios de un escudo especial que detiene los disparos de tus enemigos.

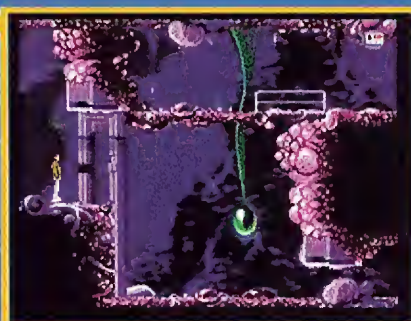
- Pistola: En un punto concreto de la aventura, perderás tu arma y te darás cuenta de que en este planeta no hay nada más importante que tener el dedo en el gatillo.

- Tele-transportador: Está compuesto de un emisor de señal y un receptor. Lanzando el receptor y activando luego el emisor, podrás atravesar zonas peligrosas y descender alturas imposibles. No olvides nunca recoger el receptor des pues de usarlo o te quedarás colgado la próxima vez.



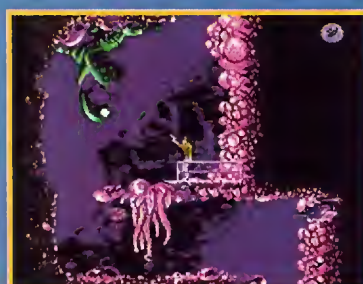
LO MÁS NUEVO

Esta aventura se desarrolla en los parajes más extraños y surrealistas que puedas imaginar. Tentáculos viscosos y plantas sintéticas son algunos de los adornos de este estrambótico planeta.



UNOS CONSEJOS

- En cada fase hay postes en los que podrás salvar la partida. No dudes en utilizarlos cada vez que hayas logrado superar un obstáculo.
- Cuando uses el teletransportador, no olvides recoger el receptor.
- Recarga tu energía siempre que puedas.
- Las municiones de tu arma son ilimitadas: sin piedad con los mutantes.
- Familiarízate con los movimientos de Conrad, es capaz de realizar acciones increíbles.
- Todo objeto con el que te encuentres tiene su utilidad, no dejes ninguno atrás.



Flashback te ofrece una posibilidad única: ser el auténtico protagonista de una historia de suspense, digna de las mejores películas de Hitchcock.

No lo podrás olvidar

Después de deslumbrar en Mega Drive, PC y Amiga, «Flashback» llega a Super Nintendo con tal fuerza que se le perdona el retraso. Todo en este cartucho merece elogio, desde la espectacular intro hasta el sonido de los disparos. Una ambientación magistral, una extraordinaria animación y la adicción propia de una absorbente aventura, son los valores principales de este cartucho.

Se ha logrado recrear una interesante historia, encuadrada en unos escenarios cuidados y desarrollada en animaciones muy al estilo "cine". Yo de ti no desaprovecharía la ocasión de explorar las siete fases más apasionantes que pueden desfilar por tu pantalla.

Teniente Ripley



SUPER NINTENDO



AVENTURA SONY Delphine

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 16

Gráficos

La nitidez de los decorados y la soberbia animación del personaje hacen de este juego una maravilla visual.

94

Música

La música aparece en momentos muy concretos y carece de cualquier protagonismo.

84

Sonido FX

Los efectos contienen tal realismo que a veces creerás que los disparos suenan detrás tuyo.

92

Jugabilidad

Una vez que controles los movimientos de Conrad te darás cuenta de lo divertido y jugable que es.

95

Adicción

Gracias a sus tres niveles de dificultad, disfrutarás durante mucho tiempo de este envolvente juego.

94

Total

Flashback es una de las mejores aventuras que puedes encontrar para tu Super Nintendo, por gráficos y jugabilidad.

94

Lo Mejor

- La animación del personaje: parece real.
- Las intros de cada fase.
- La ajustada y creciente dificultad.

Lo Peor

- Sólo uno: te atraparé con tal fuerza que puede parecerte corto (aunque no lo es).

¿ESTÁS PREPARADO? LLEVAS MESES ESPERÁNDOLO



DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE,
MASTER SYSTEM
Y GAME GEAR



La emoción llega a lo más alto.

Demuestra tu astucia, tu preparación física y tu compañerismo.

Sólo o acompañado. Juégatelo todo en las Olimpiadas de invierno más apasionantes. Winter Olympics: ¡Todo un reto!

W i n t e r OLYMPICS

This Winter's hottest game.

© LOOC 1991 © 1993 U.S. Gold. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3
Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366.
U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.



'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks
of Sega Enterprises Ltd., © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD.

LO MÁS
NUEVO



EL FUNKY HA LLEGADO A TU CONSOLA

Con el avance de los vuelos interplanetarios, la amenaza humana ha caído con todo su peso sobre la tranquilidad y armonía que reinaba entre los habitantes de Funkotron. Sujetos que lanzaban pelotas de béisbol, pequeños seres que les pegaban patadas en las espinillas, mujeres trajeadas que destrozaban sus educados oídos con unos aberrantes gritos que llaman ópera, señoras gordas con animales conocidos como caniches que les mordían sin piedad (las señoras no, los caniches), enormes terrícolas que hacían vibrar el suelo, y otros más "graciosillos" que

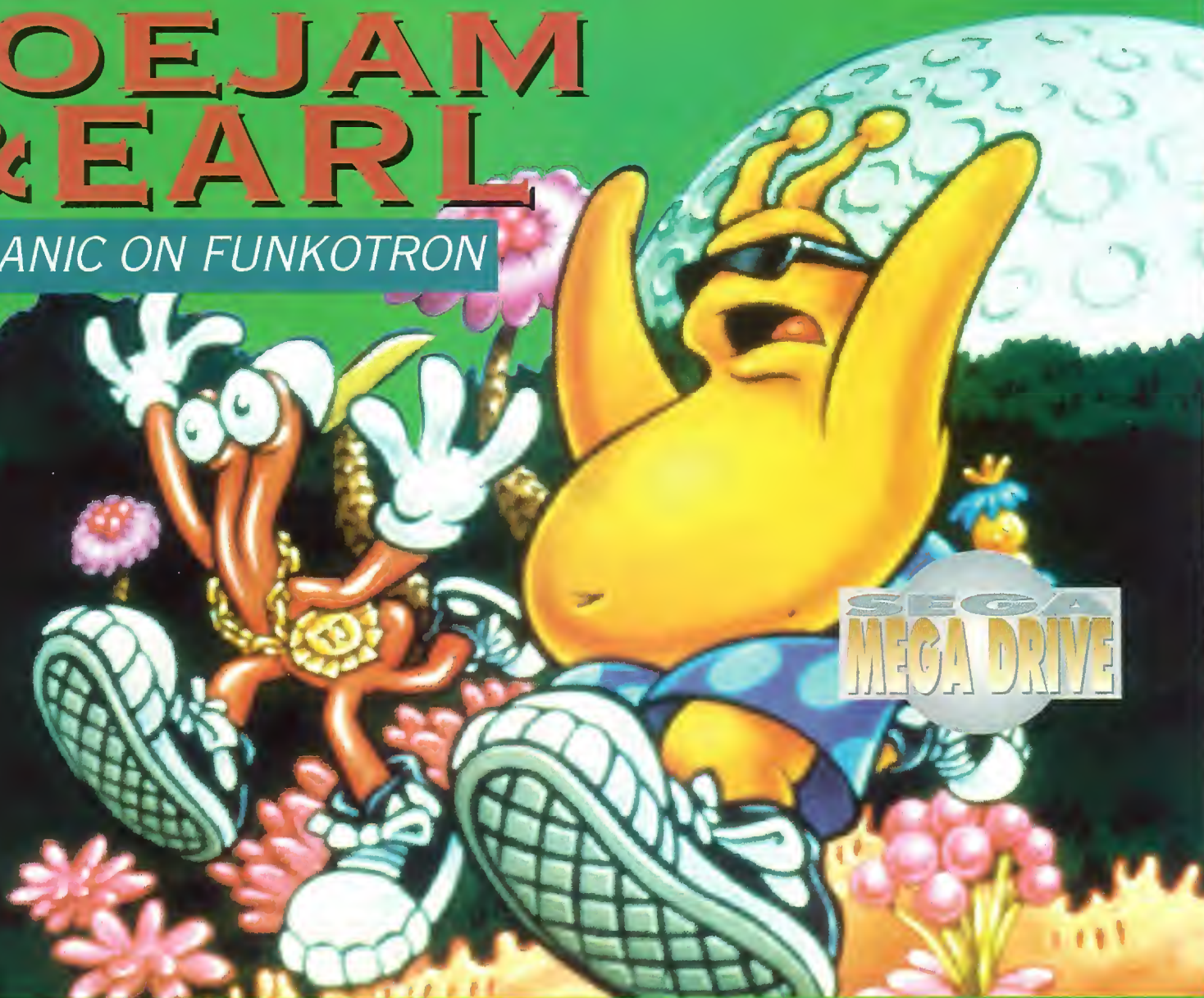
les deslumbraban hasta la ceguera con unas potentes armas llamadas cámaras fotográficas, aterrorizaron a esta buena gente, cuyas únicas preocupaciones hasta entonces eran pegar saltos y rapear lo mejor posible.

Por esta razón, Earl y Toejam, como vigentes ganadores de la reunión bianual "El Funky me mola", han sido los encargados de devolver a estos seres inconscientes a su planeta de origen. Para ello, habrán de lanzarles con vuestra ayuda botes de diferentes tamaños, que les engullirán automáticamente.

Además, por fortuna, los funkotrones poseen diversas armas que os facilitarán la labor. Con el funkscan podréis ver a través de los ►

TOEJAM & EARL

PANIC ON FUNKOTRON



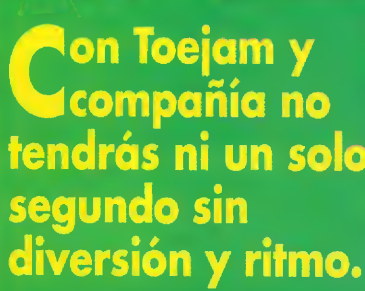
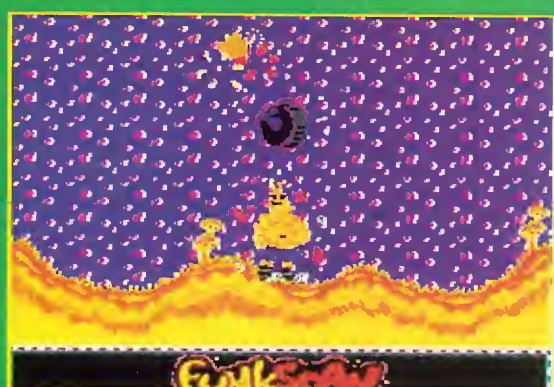
SEGA
MEGA DRIVE

A saltar y bailar



En ciertos momentos del juego, nuestros amigos se encontrarán con unos funkotrones tan marchosos como ellos, que les propondrán participar en un singular concurso. Sus reglas son muy sencillas: bastará con que sigan el ritmo que se les diga. Si lo hacen correctamente, conseguirán un número determinado de Funks que les vendrán muy bien.

Además de esta prueba, a partir de la fase 3 podrán competir en el concurso de saltos, en el que tres jueces se encargarán de puntuar sus habilidades aéreas.



Con Toejam y compañía no tendrás ni un solo segundo sin diversión y ritmo.



Cómo cazar terrícolas, por Earl

Para que no as pille de sorpresa, nuestra amigo Earl, el más gordito de las dos extraterrestres, se ha prestado como voluntario para explicar las principales características de estos seres tan paca saciables y ruidosos, es

decir, las terrícolas. Y qué mejor manera de hacerla que con un cómic a toda color, más funky y rapero incluso que el Príncipe de Bel Air. Recuerda que has de atrapar a todas estas "impresentables" para acabar la fase.



► objetos, y así encontrar fácilmente los paquetes de regalos donde se guardan funks, puntos, y, sobre todo, a los indeseables terrícolas que se esconden entre las hojas de las palmeras o en los hoyos que hay en el suelo. Este escáner funciona con funks, igual que la transportación a través de las paredes, fundamental para encontrar zonas ocultas.

En vuestra aventura por el país de Funkotron, deberéis guiarnos mediante los carteles negros que os irán informando de la mecánica del juego. Hay otros en los que está escrita la palabra "Press". No te cortes y presionalos, ya que

puedes encontrar agradables sorpresas. La mayor de todas, una puerta que te introducirá en las fases de bonus. ¡Ah!, y si llegas a la fase tercera, busca a través de las paredes una zona secreta, donde encontrarás a una bella sirenita que te proporcionará poderes especiales.

Por último, hay que señalar que, como no podía ser menos en un juego protagonizado por estos dos marchosos, la música es un apartado que ha sido especialmente cuidado. Puedes elegir entre once temas distintos de "funky" o "rap" -todos ellos de calidad excelente-, que convierten el cartucho en un LP de lujo.



Es mucho este cartucho

No tiene nada que ver (a excepción de los protagonistas, claro) este juego con su precedente aparecido hace aproximadamente un par de años. Con la opción de elegir entre once temas a cual más guay y marchoso, gráficos súper coloristas y dos personajes tan simpáticos, bien animados y manejables como éstos, es difícil no pasárselo en grande.

Los concursos de llevar el ritmo o los de saltos, así como los enemigos (que reflejan parte de los defectos humanos con mucha gracia), dan a este cartucho una originalidad y un sentido del humor extraterrestre. Y los múltiples planos de scroll, las excelentes animaciones de todos los personajes, tanto alienígenas como humanos, la opción de dos jugones simultáneos o la posibilidad de elegir diferentes músicas justifican los 16 megas de este pedazo de juego.



Boke



MEGA DRIVE



ARCADE SEGA Sega

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 4

Nº de fases: Muchas

Niveles de Dificultad: 6

Continuaciones: Passwords

Megas: 16

Gráficos

Los personajes presentan una gran originalidad y buena definición, que baja un poco en los escenarios.

87

Música

Once temas de "rap" y "funky" con una calidad como pocas veces se ha podido escuchar en 16 bits.

88

Sonido FX

Desde los saltos, voces de los terrícolas o voces en off hasta los sonidos más inimaginables. Geniales.

90

Jugabilidad

Excelente manejabilidad, gran variedad de movimientos y muchas situaciones divertidas.

88

Adicción

La posibilidad de jugar con ToeJam y Earl, con dos jugadores simultáneos, conlleva una gran adicción.

88

Total

Como dirían ellos, este cartucho es "cool", es decir, muy guay. Tan bueno como otros recientes productos para Mega Drive.

89

Lo Mejor

- La variedad, tanto a nivel de escenarios, situaciones, temas musicales o de personajes.
- Los efectos de sonido y la animación.

Lo Peor

- Me ha gustado tanto que no veo ningún aspecto negativo que se pueda resaltar en este apartado.

LO M Á S

NUEVO

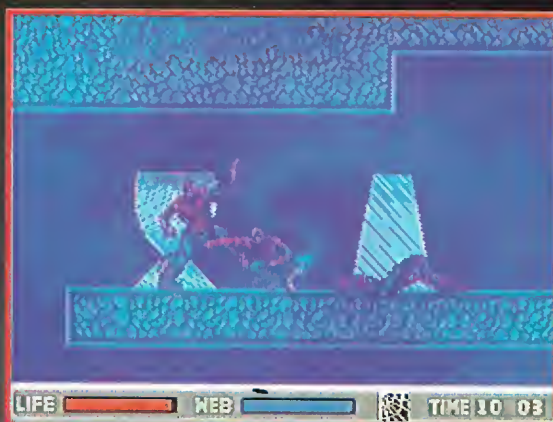
the amazing SPIDERMAN VS THE KINGPIN

Marvel llega al Mega CD con uno de sus héroes favoritos (y también, casualmente, uno de los nuestros). El desconcertante Spiderman ha sido el superhéroe elegido para hacer llegar el cómic más salvaje al formato más moderno en cuanto a videojuegos se refiere. Y, precisamente, la primera impresión que produce es la descarada intención de introducir en el programa la peculiar estética del cómic.

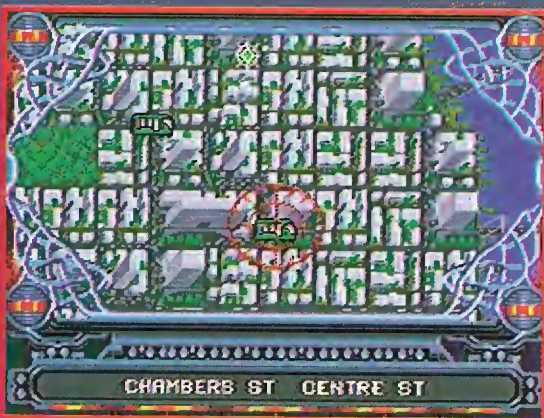
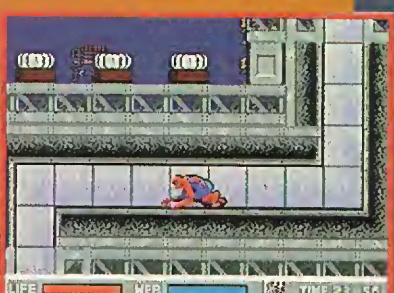
«Spiderman vs Kingpin» es una especie de híbrido en el que se unen varios estilos de juego, como las plataformas, la acción e incluso la aventura. Este extraño cóctel se debe al deseo de los programadores de ofrecer un argumento fiel a las aventuras del hombre araña. Y para ello, han elegido una historia bastante elaborada. Spiderman, héroe favorito de la ciudad de Nueva York, es víctima de una trampa urdida por su mayor enemigo, Kingpin. Mediante un plan casi perfecto, el hombre araña es visto ahora por sus conciudadanos como un delincuente, y está siendo perseguido por la policía. Peter Parker, alias Spiderman, debe desenmascarar al culpable, y por ende a todos sus colaboradores (los habituales súper villanos Octopus, Electro, etc.). Ellos son quienes han escondido las cinco llaves que permiten desactivar una bomba, que ha sido preparada por el malvado Kingpin con el fin de destruir la ciudad en menos de 24 horas.

El laborioso proceso del héroe consiste en recorrer todos los rincones de Nueva York, con el cuerpo de policía y la flor y nata de los delincuentes tras sus talones, hasta encontrar a los ocho súper villanos que le conduzcan hasta la guarida de Kingpin, antes de que concluyan las fatídicas 24 horas. Por supuesto, cuando digo «rincones» no lo hago ►

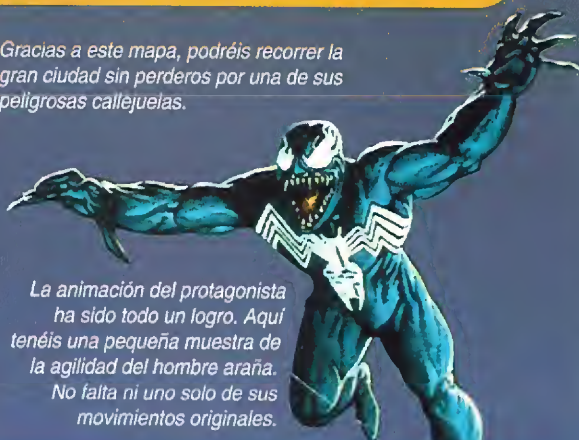
EL INCREÍBLE HOMBRE ARAÑA



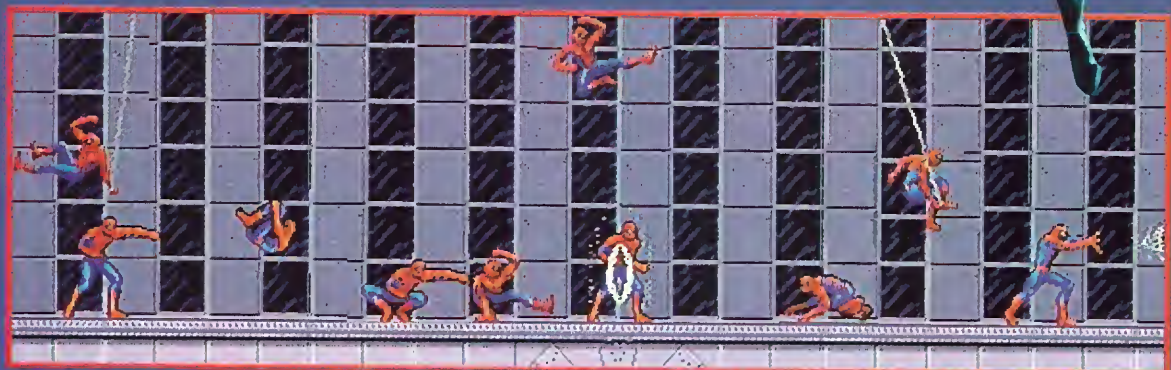
La ciudad está en peligro de explotar por los aires y sólo el hombre araña puede ser capaz de evitarlo. ¿Le acompañas en esta aventura?



Gracias a este mapa, podréis recorrer la gran ciudad sin perderos por una de sus peligrosas callejuelas.



La animación del protagonista ha sido todo un logro. Aquí tenéis una pequeña muestra de la agilidad del hombre araña. No falta ni uno solo de sus movimientos originales.



Un extenso catálogo de fases, enemigos y brillantes melodías.

GRÁFICOS CD

Nos encontramos ante un programa en el que hay que diferenciar la calidad gráfica del propio juego, de las imágenes animadas que aparecen eventualmente. La primera es irregular: escenarios simples pero bien resueltos, un Spiderman que se mueve como los ángeles y algunos enemigos un tanto lamentables. Con las imágenes animadas, por el contrario, han realizado un excelente trabajo.



SONIDO CD

De nuevo estamos ante una banda sonora de lujo. La unión del prestigioso Spencer Nielsen (Batman y Ecco) con el cantante norteamericano de Mr Big, Eric Martin, ha dado como resultado unas melodías variadas, potentes, con excelentes arreglos y muy apropiadas para el juego. Quizá un lujo demasiado caro para unos efectos de sonido que resultan discretos en algunos momentos.



MEMORIA CD

El inagotable número de fases, la estupenda banda sonora y el extraordinario catálogo de imágenes animadas (que incluso varían los finales del juego) son una buena muestra del aprovechamiento de la memoria CD en este compacto. Pero es una lástima que se haya quedado cojo en otros aspectos importantes, como los efectos de sonido o los movimientos de algunos personajes.



LO M Á S

NUEVO

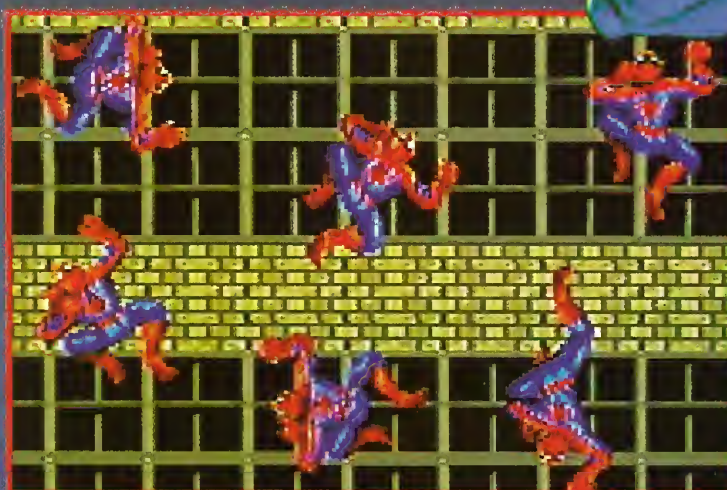
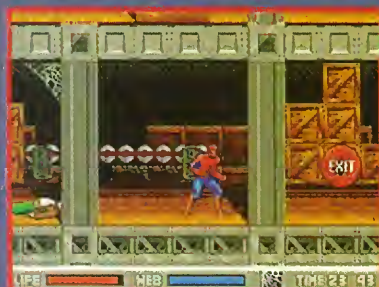
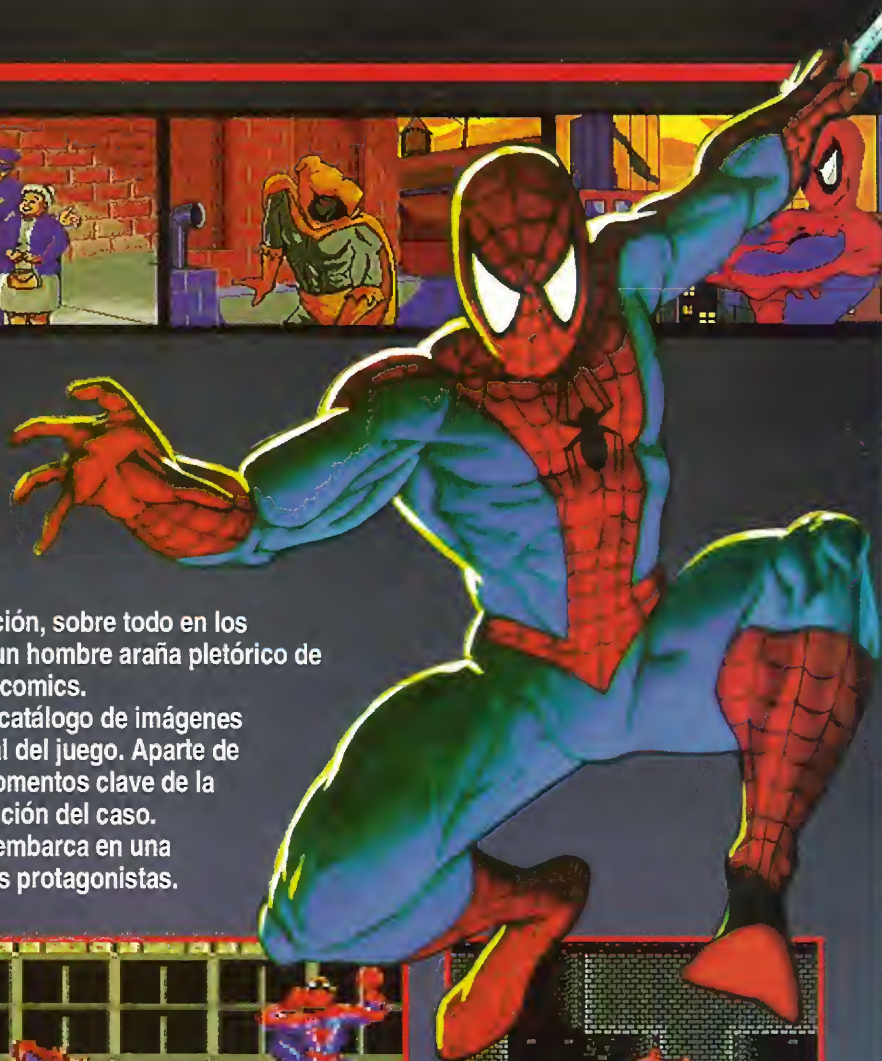


► en balde, puesto que en una ciudad tan grande como Nueva York, aparte de los grandes edificios también hay estaciones de metro, parques, museos, iglesias y muchas alcantarillas.

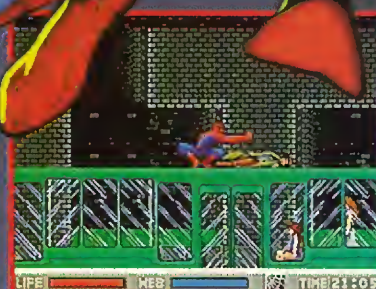
Menos mal que el bueno de Spiderman dispone de un mapa que selecciona todos los puntos claves de la ciudad, y le advierte de cuáles son los que ya ha visitado. Aun así, la búsqueda se convertirá en un auténtico ejercicio de habilidad, memoria e intuición, sobre todo en los escenarios con recorrido laberíntico. Pero nada puede detener a un hombre araña pletórico de facultades, dotado de todos los poderes de que hace gala en sus comics.

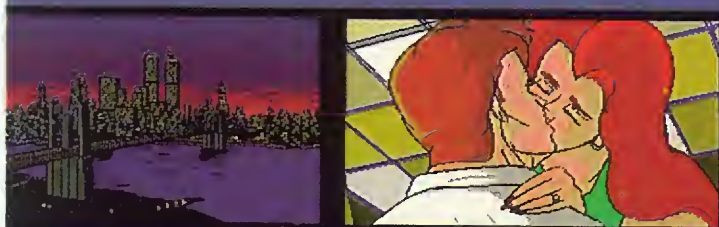
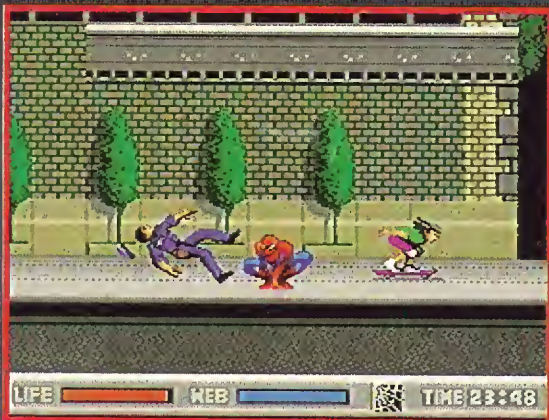
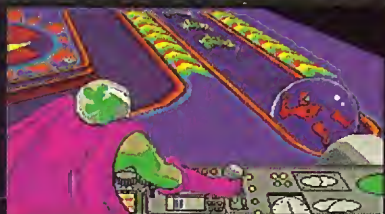
Por otro lado, el programa cuenta con un extenso (y apropiado) catálogo de imágenes animadas, perfectamente introducidas en el desarrollo argumental del juego. Aparte de ser una auténtica gozada para los ojos, suelen aparecer en los momentos clave de la acción, y siempre desvelan alguna pista importante para la resolución del caso.

Con todos estos alicientes, no cabe duda de que Spiderman se embarca en una aventura digna de los mejores comics. Y tú puedes ser uno de sus protagonistas.



A la hora de trepar, no hay nadie que supere al hombre araña. Sin duda es éste uno de los aspectos técnicos más destacados del juego. La animación del personaje al encaramarse en las paredes, es más que notable. Y si lo dudáis, echad un vistazo.





Sus enemigos

Están todos. Los viejos enemigos del hombre araña se han dado cita en este programa. Electro, el Duende, Octopus, el Lagarto y algún otro comparten el protagonismo con el propio Spiderman.

El placer del trabajo bien hecho

Spiderman es mi personaje favorito de la factoría Marvel. Por eso, acogí con cierto escepticismo la llegada de este compacto. Sin embargo, mi rostro cambió cuando vi que Sega se había destapado con un original programa repleto de sorpresas, en el que se combinaban sabiamente varios estilos de juego.

«Spiderman vs Kingpin» es una entretenidísima aventura, cuya adicción crece a medida que se avanza en el desarrollo. La introducción de imágenes animadas es todo un acierto, la banda sonora es sublime, y poco importa que ciertos aspectos gráficos resulten discretos; la diversión está asegurada.

Lococop



MEGA CD



ACCIÓN SEGA

Monkey Business Inc

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: Más de 45

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Gráficos

Se ha realizado un trabajo correcto, aunque algunos aspectos no pasan de ser simplemente discretos.

80

Sonido

Al igual que en el apartado gráfico, aquí también se combinan detalles interesantes con otros un tanto discretos.

80

Jugabilidad

Estamos ante un Spiderman fácil de manejar, dentro de un juego que permite todo tipo de maniobras.

87

Adicción

El juego puede enfocarse de varias maneras, y sus posibilidades son infinitas. Así que será difícil que te canses de él.

85

Total

Un original programa con muchas virtudes, que hará las delicias de los aficionados al cómic (que no son pocos, por cierto).

85

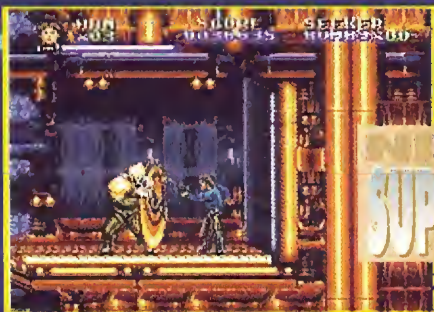
Lo Mejor

- La variedad en el desarrollo del juego.
- La excelente banda sonora

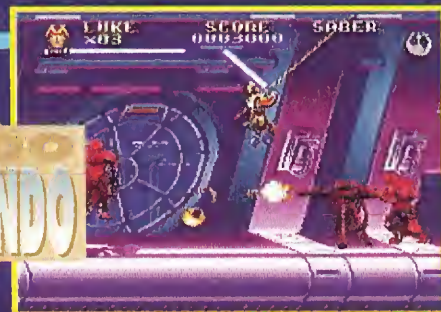
Lo Peor

- Algunos detalles gráficos desentonan en exceso.
- Determinados sonidos.

LO M Á S
NUEVO



NINTENDO
SUPER NINTENDO



THE EMPIRE STRIKES BACK



CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS

Si "La Guerra de las Galaxias" supuso años atrás todo un hito en el mundo del cine, lo mismo se puede decir de su adaptación al videojuego. Primero en NES y luego en Game Boy, «Star Wars» se convirtió en uno de los cartuchos más fuertes, variados y completos que se habían visto hasta ese momento en consola alguna.

Todo parecía indicar que los ocho megas de la versión Super Nintendo eran la culminación de un vertiginoso ascenso a las estrellas. Los programadores de Lucas Arts habían conseguido un juego espectacular y apasionante, que atrapó no sólo a los incondicionales de Lucas, sino también a todos los amantes de las plataformas y la aventura. Grandes niveles, variado desarrollo, alucinantes enemigos y muchas, muchas fases ponían

en difícil situación a la ya anunciada segunda parte de esta vibrante trilogía.

«The Empire Strike Back» tenía que superar a su antecesor, y hacerlo, además, de manera brillante. Este ansia de superación se aprecia en los 16 megas sobre los que se desarrolla el juego, que permiten que las fases sean más largas, más completas y con una cantidad de efectos visuales que harán que os estremezcáis frente al monitor.

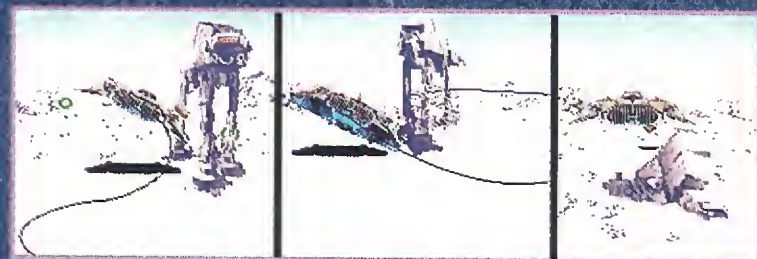
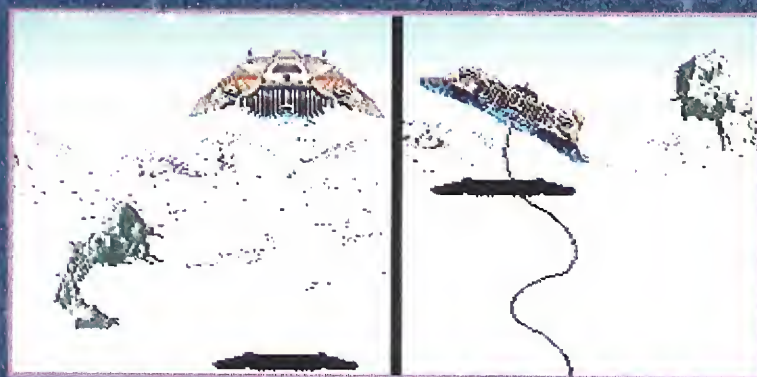
Lo que ya resultaba prácticamente imposible, era mejorar a los protagonistas de la aventura. De hecho, en la presente versión os encontraréis con unos Luke, Han y Chewie que no han variado apenas con respecto a su presentación en «Super Star Wars». Sin embargo, no se puede decir lo mismo de los enemigos. Las Tropas de Asalto imperiales han sido tan mejoradas, que a veces parecen ►



Alucinante MD-7

Girar alrededor de los AT-AT Walker es uno de los aspectos más espectaculares de este impresionante juego. Por medio de un cable que se desprende de tu Snowspeeder, deberás trabar las patas de estas enormes máquinas y esperar su caída. Antes, tendrás que librarte de unos cuantos motoristas y de unas sondas imperiales que no te plantearán demasiados problemas.

Muy parecida a la fase del Landspeeder, peca, sin embargo, de un exceso de brusquedad. Pero seguro que ni lo notas.

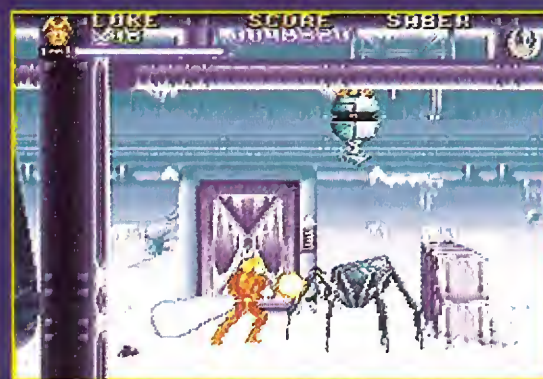


El parecido de The Empire Strikes Back con Stars Wars se aprecia tanto en los personajes como en los escenarios y desarrollo del juego. Esta Sonda Espía es la excepción que confirma la regla.

LO MÁS

NUEVO

Como en anteriores aventuras, Han Solo y Chewacca vuelven a tomar el protagonismo que merecen. Estos dos personajes tiene a su disposición algunas de las fases más complicadas del juego, incluyendo el viaje en el Halcón Milenario.

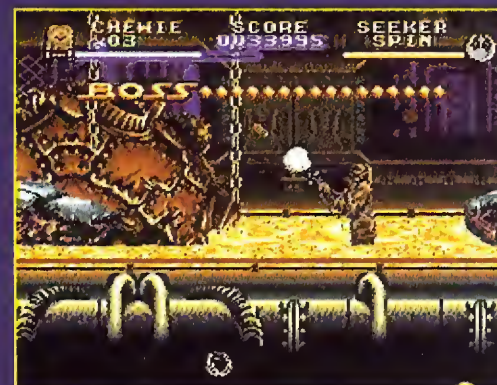
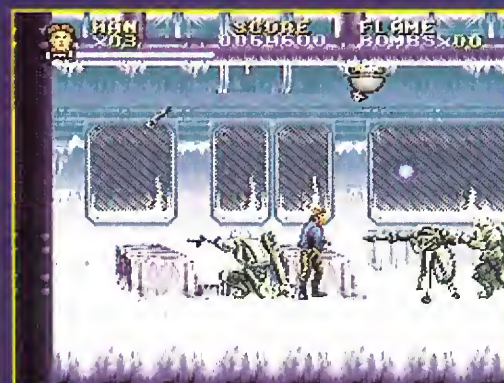
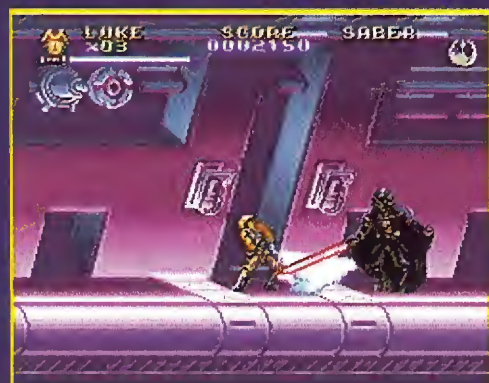


► extraídas directamente de la película.

Y hablando de la película, pocos juegos basados en un éxito cinematográfico siguen tan fielmente como éste su guión original. Los decorados, situaciones y el desarrollo de las fases están recreados con una fidelidad que asombrará y encantará a los amantes de la clásica trilogía (y a los que no lo sean). De este modo, el Tauntaun, los AT-AT Walker, el Snowspeeder y hasta las naves de los caza-recompensas suponen una demostración más de lo que son capaces de hacer los chicos de Lucas Arts cuando

se lo proponen.

La fuerza que se desprende de este cartucho os envolverá en una alucinante aventura, desarrollada entre gráficos cuidadísimos, música espectacular y toda la acción que ha caracterizado siempre a "La Guerra de las Galaxias". En él encontraréis veinte niveles, asombrosos enemigos, apasionantes fases MD-7 y el carisma de un juego que no tardará mucho en convertirse en clásico. A todo lo anteriormente dicho, lo único que se puede añadir (y que además es obligado) es "Que la Fuerza os acompañe".



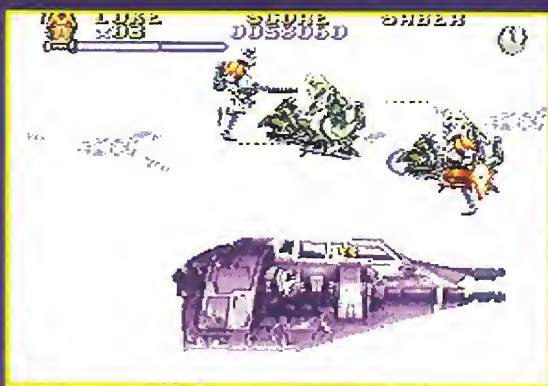


El Ala-X vuelve a la carga

El manejable Ala-X te facilitará la entrada a la Ciudad de las Nubes. En tu viaje a través de un algodón-de-só cielo, lucharás contra las naves de

Lando y descubrirás hasta qué punto ha mejorado el control del Ala-X desde la última vez que pudiste manejarlo allá en la Estrella de la Muer-

te. Ten por seguro que la rapidez y espectacularidad de los cambios de plano harán que te sientas como un auténtico piloto rebelde.



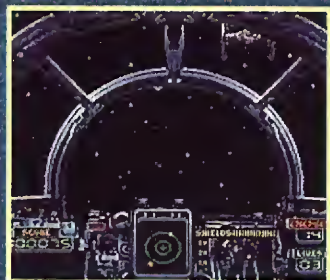
La Fuerza está en tus manos

Si alucinaste con «Super Star Wars», te van a hacer chiritas los ojos cuando introduces en tu Super la segunda parte de esta magistral trilogía. Desde el principio hasta el final, te atrapa en su trepidante ritmo y te envolverá con una banda sonora sampleada de la original, que no te permitirá un momento de respiro.

Si añadimos que se ha subsanado un grave problema de las anteriores versiones -los passwords- nos encontramos con un juego de extraordinaria calidad y jugabilidad irresistible, que no puedes dejar escapar.



Tte Ripley



¡Por fin el Halcón Milenario!

Ya se echó de menos en «Super Star Wars» una fascita dedicada a la entrañable y velocísima nave de Han Solo. Para subsanar este desliz, ahora sí tienes la oportunidad de destruir unos cuantos cazas imperiales, esquivar meteoritos y saltar al hiperespacio, dentro de una fase perfectamente realizada que te sorprenderá por su suavidad y precisión.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS JVC Lucas Arts

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 20

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 3

Megas: 16

Gráficos

Los escenarios son los auténticos protagonistas, junto a la animación de los personajes.

92

Música

La banda sonora de la película, con una calidad impresionante, se encarga de hacerte ver las estrellas.

94

Sonido FX

La colección de efectos sonoros que reúne le convierten en uno de los juegos mejor ambientados.

92

Jugabilidad

La enorme dificultad se ve contrarrestada por un fácil manejo de los personajes y su variedad de movimientos.

90

Adicción

Los passwords y la dureza del juego te garantizan que no te aburras y que tengas juego para rato.

91

Total

Todos los amantes de la trilogía de La Guerra de las Galaxias y de los buenos juegos en general tienen lo que tanto buscaban.

92

Lo Mejor

- Girar alrededor de los AT-AT Walkers.
- Los passwords: ya era hora.
- Lo largo, difícil y variado del juego.
- La inclusión de los items de la Fuerza.

Lo Peor

- No poder elegir entre los tres personajes.
- El scroll es un poco brusco en la fase del Snowspeeder.

LO M Á S

NUEVO

**...ERAN DOS TIPOS
MEDIO CHIFLAOS**

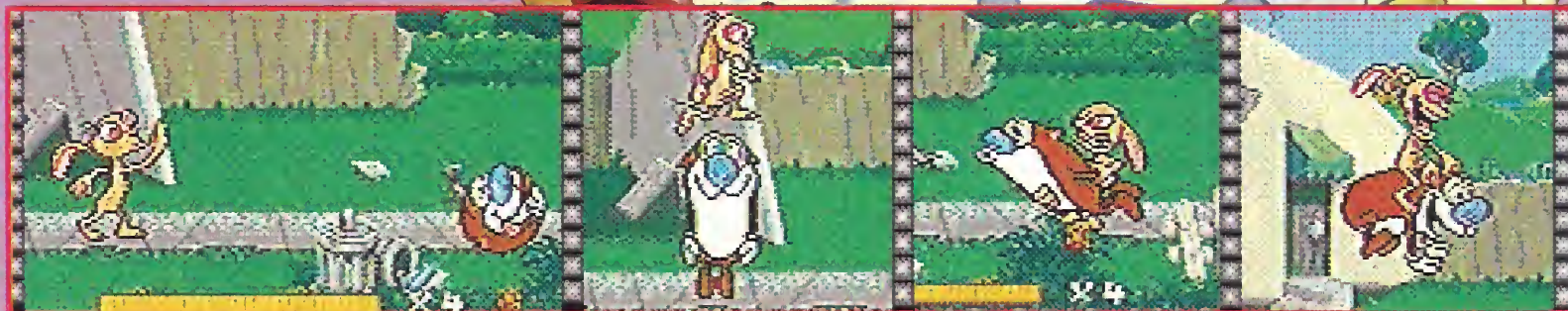
MEGA DRIVE

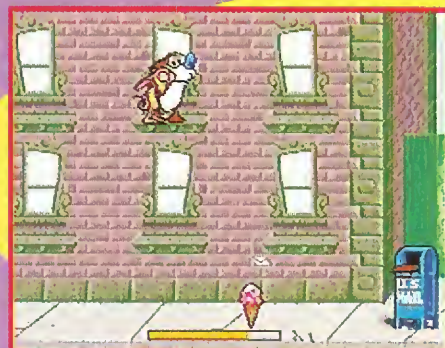
REN & STIMPY
Hoiëk

Ren y Stimpy son dos personajes un tanto particulares. El primero, es un chihuahua con muy malas pulgas y graves

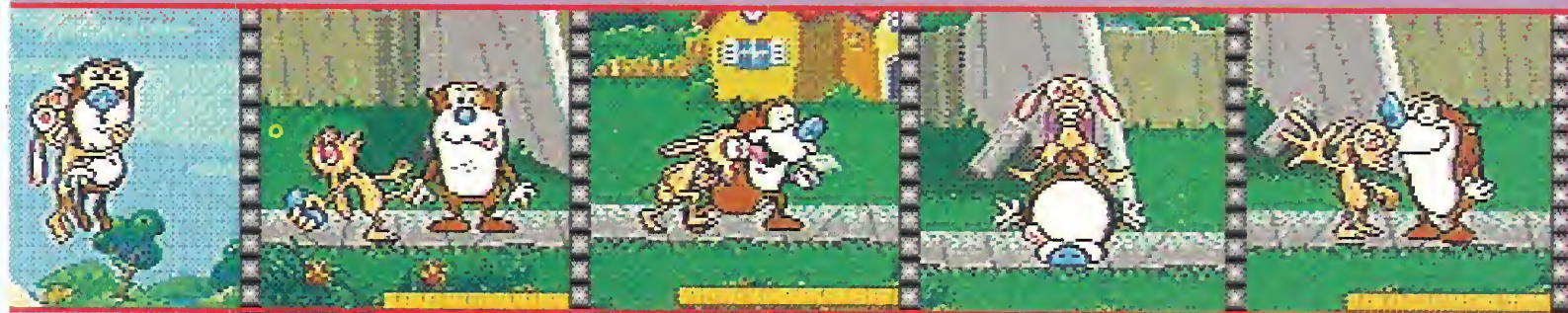
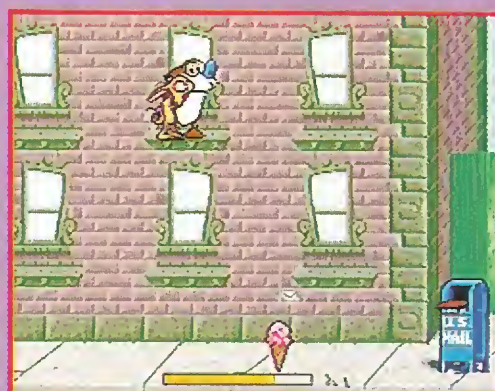
disfunciones nerviosas, ocasionadas tras una larga convivencia junto a un grupo de música "trashmetal". La otra mitad de esta pareja imposible es Stimpy, un gato regordete, bonachón y de lentas neuronas, debido a su costumbre de zamparse todo lo que encuentra en los bolsillos de su dueño, al confundirlo con galletitas Frysksis para gatos.

Aunque estos dos elementos son tan opuestos como el día y la noche, siempre les verás juntos. Además, se valen el uno del otro para realizar las acciones más inverosímiles. Así, Ren sube a lomos de Stimpy para saltar, utiliza al minino como taladradora o como bola para derribar enemigos al igual que si fueran bolos, se agarra a él para subir plataformas, le quita la nariz y la utiliza como granada ➤



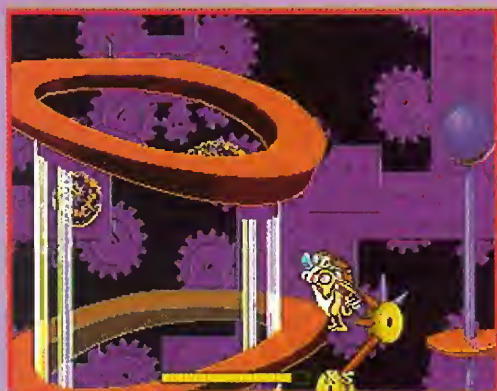


Ver un perro y un gato juntos ya es algo extraño. Pero si encima se trata de los dos personajes más locos que hayas visto nunca...



LO MÁS NUEVO

Las originales y divertidas situaciones que encontrarás en este cartucho tenían que venir acompañadas de unos atractivos escenarios como los que aquí puedes ver.



► le oprime hasta hacerle escupir contra sus enemigos, o salta encima suyo para tener más impulso.

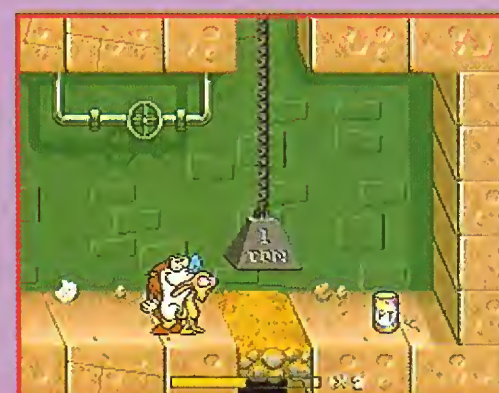
Stimpy también sabe sacar partido a su histérico compañero. ¿Cómo? Pues utiliza sus grandes orejas de chihuahua como hélices, le lanza hacia arriba para eliminar rivales voladores, juega con él al cricket (Ren es la bola), o le convierte en una pala canina.

Pues bien. En esta aventura para Mega Drive, esta simpática pareja debe encontrar las piezas de un fracasado invento de Stimpy, la Mutate-o-Matic. Este aparato ha sufrido tal explosión, que sus piezas se encuentran diseminadas por cinco escenarios distintos (el barrio, el zoo, la ciudad, la cárcel y los exteriores). Los peligros son múltiples y de lo más variado, y comprenden desde morsas hasta luchadores, pasando por las antipáticas jirafas o los

traviesos y divertidos monos del zoo.

Para plantarles cara, aparte de sus propias armas y artimañas, Ren y Stimpy dispondrán de diferentes y originales vehículos. Por ejemplo, el tándem saltarán con el que escaparán (saltando incluso por encima de los coches) de las garras de un furioso camionero. En otra ocasión, esta bicicleta doble se convertirá en un aparato volador con sólo incorporarle una sombrilla y un fuelle. Y para remate, podrán incluso transformarse en globos vivientes, que se mueven a propulsión soltando aire por detrás.

Con este cartucho de plataformas, Ren y Stimpy (famosos por sus apariciones en el "Canal Más") se suman a la lista de parejas divertidas, como el Gordo y el Flaco, Pepe Gotera y Otilio, o los mismísimos Rafaela Carrá y Marianico el Corto. Que lo disfrutes.





Si no logras terminártelo, no te preocupes, porque reírse y manejar el pad al mismo tiempo no es nada fácil.



¡Vaya par de gansos más divertidos!

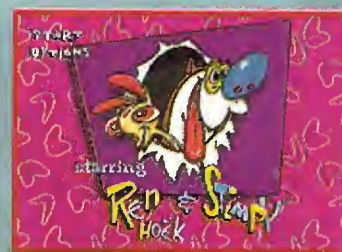
El primer contacto con estos dos personajes puede ser mortal, pero de risa. La excelente animación de ambos y la gran variedad de movimientos, tanto en solitario como mezclándose de la manera más inverosímil y divertida, dan un excelente nivel al juego, a la vez que reflejan perfectamente el humor de la serie televisiva.

Los gráficos, tanto escenarios como personajes, presentan muy buena calidad y definición. Si le añadimos unas fases variadas, la posibilidad de dos jugadores simultáneos y la inclusión de zonas en las que las plataformas dejan paso a la habilidad en la conducción o la persecución en tándem, el resultado es un cartucho súper jugable con el que te reirás a mandíbula batiente.

Boke



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS SEGA Sega

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 5

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 4

Megas: 8

Gráficos

Destaca la definición de todos los personajes y la buena coordinación de los diversos planos de scroll.

88

Música

El tema que aparece durante el juego no está mal, pero deberían haber introducido alguno más.

79

Sonido FX

Muchos sonidos diferentes y de buena calidad, que se reconocen sin necesidad de ver las imágenes.

89

Jugabilidad

El perfecto manejo de los personajes y su gran variedad de movimientos lo hacen muy jugable.

89

Adicción

Aparte de los tres niveles de dificultad y la opción para dos jugadores, la carcajada siempre es adictiva.

88

Total

Chicos, aquí tenéis un juego de plataformas con partes de conducción, mucho sentido del humor y diversión a raudales.

89

Lo Mejor

- Los movimientos y gestos de Ren y Stimpy, tanto juntos como en solitario.
- La variedad y originalidad de los gráficos.

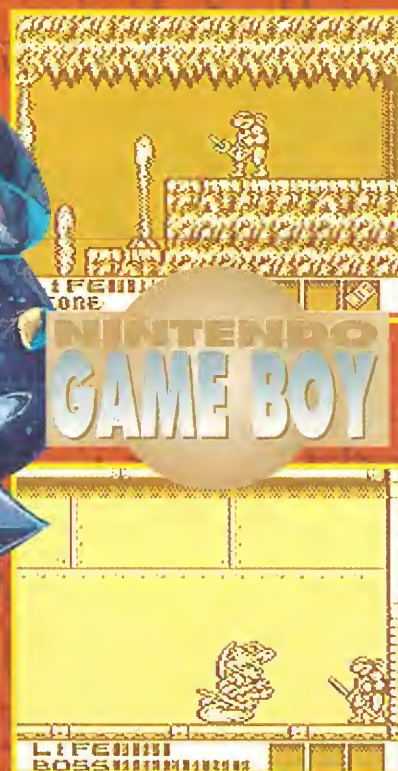
Lo Peor

- El número de fases. Las cinco con que cuenta, aunque las puedes jugar en tres niveles de dificultad, resultan escasas.

LO MÁS

NUEVO

¡AL RESCATE
MIS TORTUGAS!



TURTLES

RADICAL RESCUE

Nuestros verdes amigos se encontraban en su retiro secreto realizando su afición favorita (devorar pizzas del tamaño de ruedas de camión con mucho de todo), cuando un informativo especial cortó su programa preferido de televisión "Con las Patas en la Masa". El periodista April O'Neil habló de una espectacular fuga producida en la prisión del condado. Pero cuando iba a desvelar el nombre del protagonista de la misma, se interrumpió la emisión inesperadamente: O'Neil había sido secuestrado.

Inmediatamente, los tres quelonios luchadores, es decir las Tortugas Ninja, emprendieron el camino hacia el rescate del famoso locutor. Sí, has leído bien, eran tres. Porque Michelangelo había ido a un taller de reparación de conchas y carrocerías, y cuando regresó a la guarida se encontró con todo desierto. Justo en ese momento, pudo ver en la pantalla una figura conocida por él, el malvado Bizarro, que graznaba lo siguiente: "Tus amigos están en mi poder. Si quieres rescatarlos, deberás ir a la mina

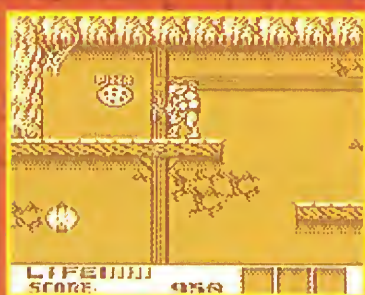
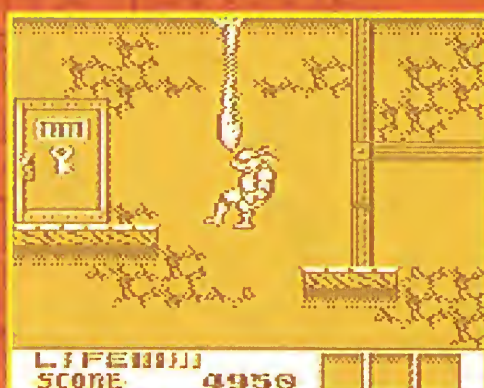
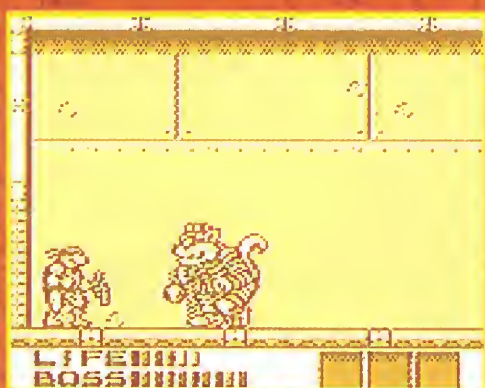
abandonada que se encuentra en las afueras de la ciudad".

De esta manera, tu misión será conducir a Michelangelo a la entrada de esta mina, y empezar a buscar a tus tres amigos, que están secuestrados cada uno en un lugar diferente. Cuando los rescates, podrás aprovecharte de sus cualidades características para continuar superando plataformas, trampas y multitud de enemigos.

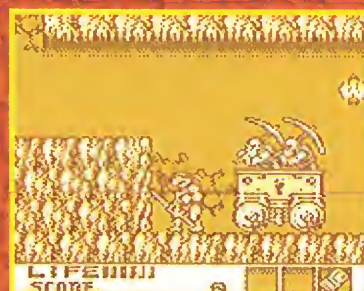
Como ayuda, contarás con un mapa del complicado laberinto de túneles y pasadizos que ha construido el propio Bizarro. En él, las zonas de interés aparecen señaladas con un punto negro, y tu situación estará marcada por otro punto parpadeante.

Y naturalmente, un alimento que no puede faltar en toda aventura de las Tortugas Ninja que se precie, es la pizza. En esta ocasión proporcionará diferentes bonus: la entera te regalará una valiosa vida, mientras que las porciones, que aparecen de vez en cuando al eliminar a un enemigo, rellenarán tu barra de energía.

Si con todas estas explicaciones no te has enterado, cómprate el juego y lee las instrucciones. Las tortugas te lo agradecerán.



Las Tortugas Ninja han sido secuestradas por el malvado de turno y requieren tu ayuda. ¿Acaso vas a negársela? Pues recarga de pilas tu Game Boy, y duro con ello.



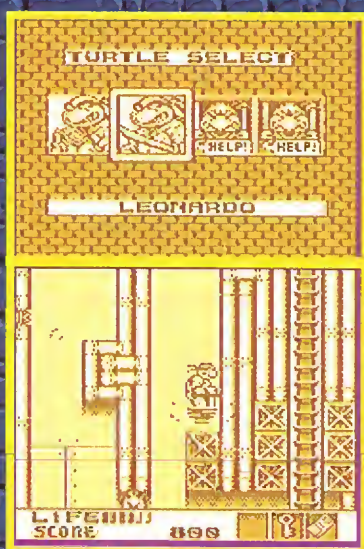
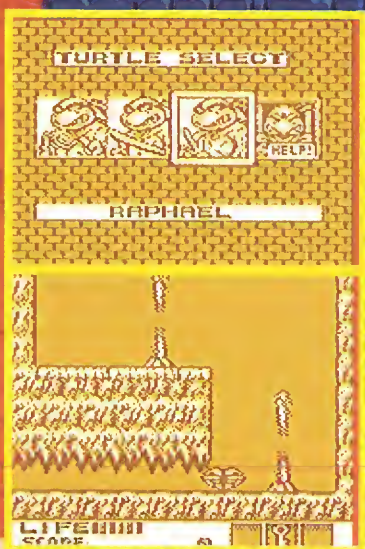
A Cada Tortuga lo suyo

MICHELANGELO. Con el ninja-cóptero podrás volar en sentido descendente, manteniéndote más tiempo en el aire. Resulta especialmente útil en zonas de plataformas verticales.

LEONARDO. Este quelonio tiene como objeto especial una concha taladro. Gracias a ella podrá atravesar determinadas plataformas que estén hechas de materiales poco resistentes.

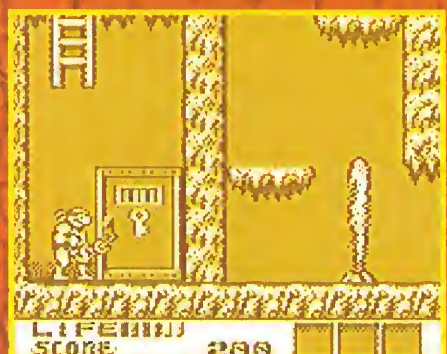
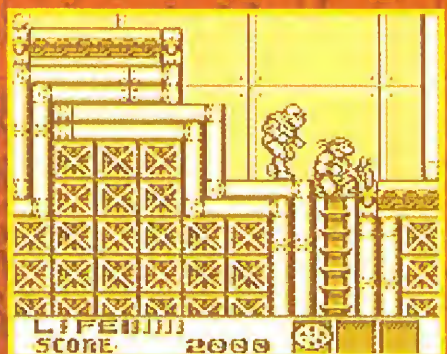
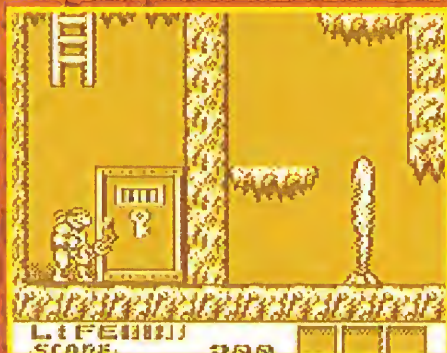
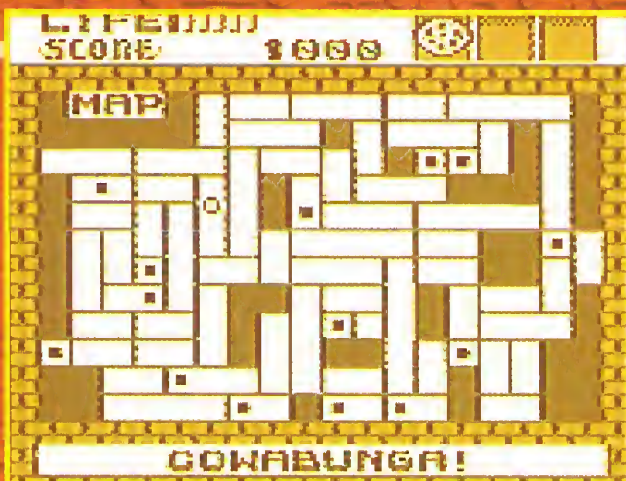
RAPHAEL. Esta tortuga con nombre de cantante tiene uno de los mejores trucos de todos. Es capaz de esconderse dentro del caparazón y una vez allí desplazarse sin sufrir daño alguno.

DONATELLO. Como buen seguidor del cine que es, su arma secreta se ha visto influida por un reciente estreno. Consistirá en poder escalar cualquier pared que se le ponga por delante.



LO MÁS NUEVO

Gracias a este mapa, podrás moverte por la mina sin demasiadas complicaciones. En él verás unos pequeños cuadrados negros, que indican los puntos que no debes dejar de visitar.

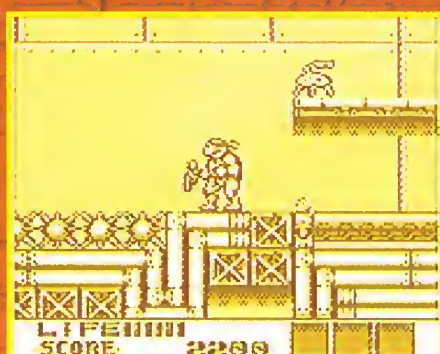


Una tortuga quiero ser

La tercera entrega de estas tortugas luchadoras presenta ciertas diferencias con las dos versiones precedentes. El tema (los guionistas de videojuegos están en preocupante sequía) sigue siendo el mismo. Sin embargo, el planteamiento del juego cambia, al convertirlo en un cartucho de plataformas, los gráficos han sufrido una simplificación y el nivel de dificultad es un pelín mayor que en el anterior juego.

Y como novedad de interés, cada una de las tortugas tiene un objeto especial con el que proseguir la aventura, a lo largo del laberinto de plataformas de todas clases que encontrarás al introducirte en la mina.

Boke



A través de diversos parajes platformeros, deberás aprovechar al máximo las cualidades de las cuatro Tortugas. Sólo así podrás derrotar a tus rivales y acabar con éxito esta gran aventura.



GAME BOY



PLATAFORMAS KONAMI Konami

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 2

Gráficos

Buena calidad gráfica de todas las zonas de la mina. Además, los enemigos presentan gran variedad.

81

Música

Cada zona tiene su sintonía y tono, cambiando la cadencia cuando se acerca el peligro.

77

Sonido FX

Pobre aportación la de este aspecto del juego, ya que los efectos son escasos.

75

Jugabilidad

Excelente, al poder contar con las cuatro tortugas, cada una con sus cualidades y arma especial.

82

Adicción

Presenta cierta dificultad que incita a seguir jugando. Si además el objetivo es rescatar a tus amigos...

81

Total

La tercera parte de estas Tortugas varía respecto a las anteriores, y contiene aspectos a resaltar, como la jugabilidad.

80

Lo Mejor

- La posibilidad de jugar con las cuatro tortugas.
- Ese toque de dificultad que asegura juego para rato.

Lo Peor

- Los deficientes efectos de sonido.
- El argumento del juego, el mismo que en las dos versiones anteriores.

AHORA TU puedes jugar con el arcade más emocionante del año en tu PROPIA CASA.

* Un accesorio original de pistola incluido en el pack. * La pistola para el segundo jugador se vende por separado.

LETHAL ENFORCERS



Acción realista de **LOS POLIS EN LA CALLE**. ¡Es tan intenso que te preguntarás donde está tu nomina al final del mes! Prueba tus habilidades de disparo contra los criminales más peligrosos de la ciudad, en una vertiginosa batalla por la justicia a través de innumerables fases. Próximamente.

DANGER

MEGA-CD

SEGA

MEGA DRIVE

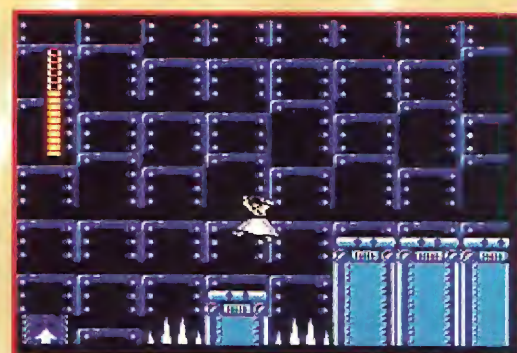
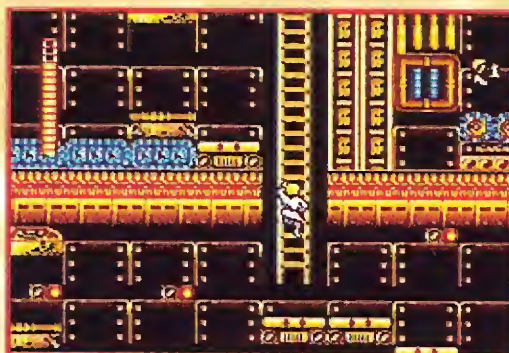
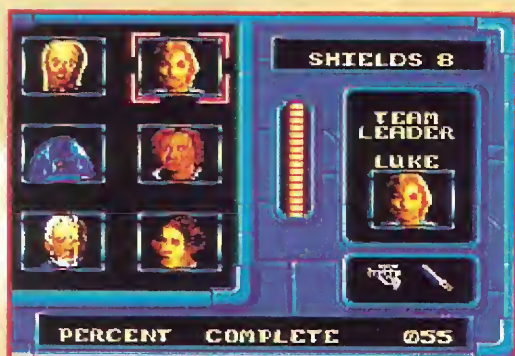
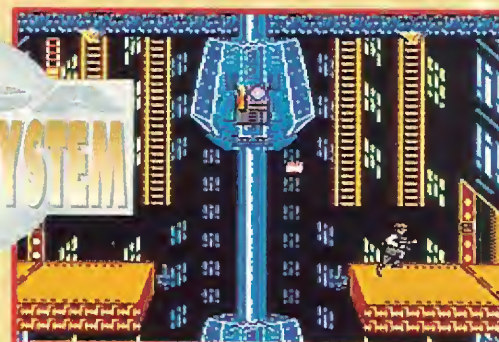


KONAMI

Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid

SEGA, MEGADRIE AND MEGA CD ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. KONAMI IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. LETHAL ENFORCERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. © 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

LO MÁS
NUEVO



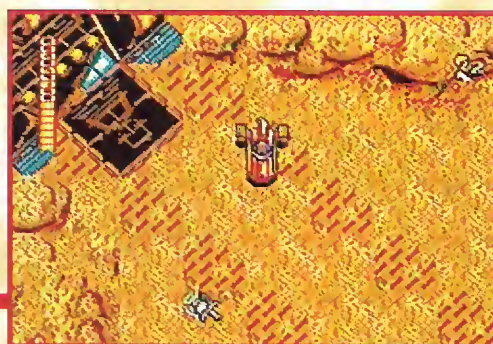
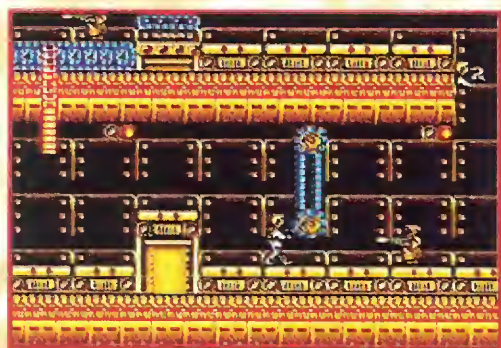
STAR WARS

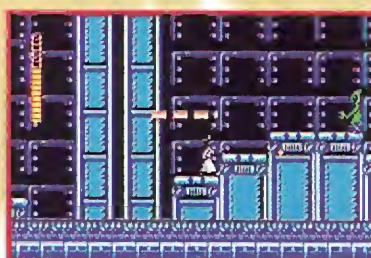
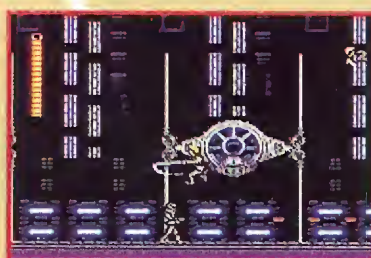
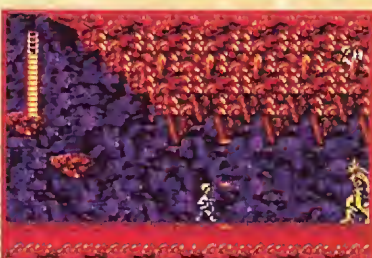
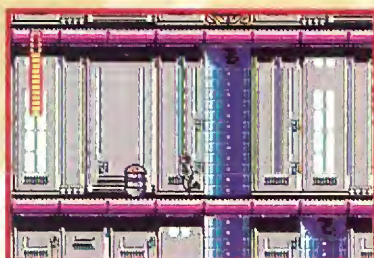
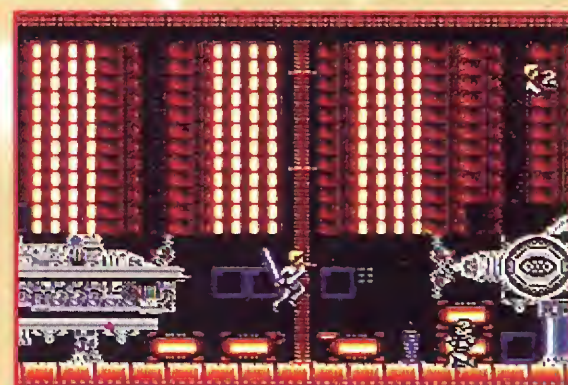
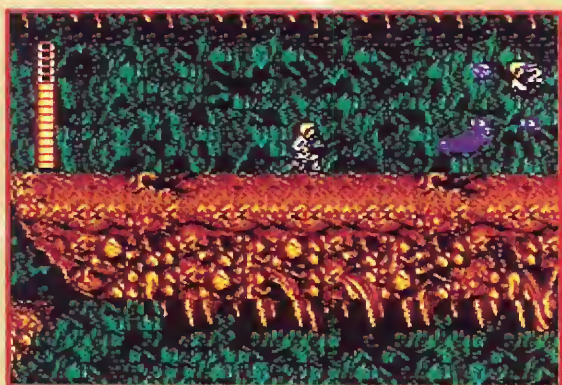
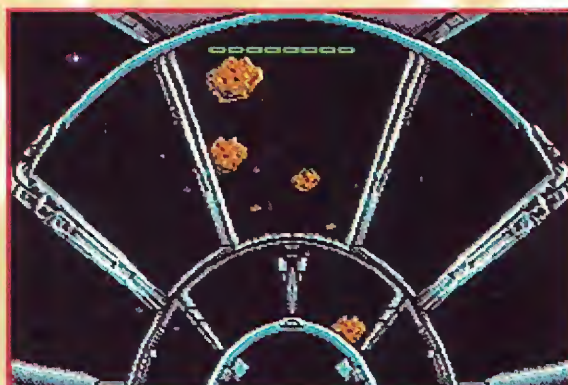
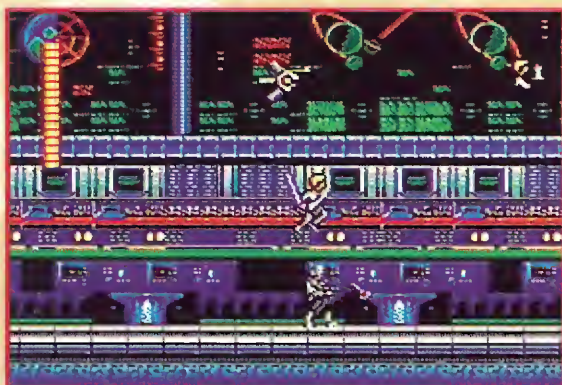
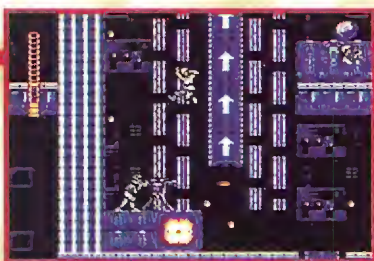
EL BUENO, C3-PO Y DARTH VADER

No me desconecte, señor. Soy un robot de protocolo de la serie C3, programado para relaciones cibernéticas humanas. Puedo serle de mucha utilidad, mis conocimientos... No, no me desconecte. Le puedo contar una historia que le dejará los pelos de punta. Fue durante la Gran Guerra, cuando las tropas rebeldes comenzaron sus ataques al Emperador y la Galaxia entera quedó sumida en el caos. ¿Recuerda a la princesa Leia? Yo fui su

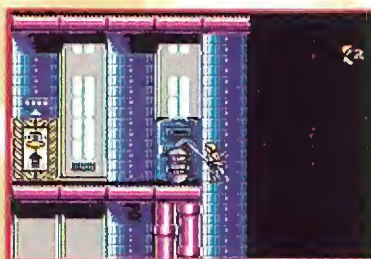
androide, y cuando robó los planos de la Estrella de la Muerte, yo mismo los llevé hasta la base rebelde. Eran buenos tiempos cuando el amo Luke y yo recorrimos los desiertos de Tatooine buscando al viejo R2, a Obi Wan y a Han Solo. Juntos rescatamos a Leia y dirigimos el ataque que acabó con la Estrella de la Muerte.

Hubo momentos muy difíciles. Recuerdo nuestra huida en el Halcón Milenario, atravesando un campo de meteoritos. O la lucha de Han con el rayo tractor, o la habilidad de mi amo a los mandos del Ala-X. Es una lástima que no estuviera allí para verlo, señor.





Con Star Wars podrás alternar el papel de Han, Luke o Leia dependiendo de la habilidad que necesites en cada momento.



"Divertirte con él podrás"

Ya hace casi dos años que «Star Wars» empezó a pasearse por el mundillo del videojuego. Dos años de paciencia para los usuarios de Master System, que se han visto recompensados con la aparición de este variadísimo cartucho que ofrece tantas posibilidades de diversión como la película de Lucas.

Su altísima jugabilidad y su apasionante desarrollo harán que los entusiastas de las plataformas, la acción y la "Guerra de las Galaxias" no puedan permitirse el lujo de quedarse sin él. Además, su ajustada dificultad ha limado uno de los "defectos" de las primeras versiones, de tal manera que ha logrado convertirse en uno de los cartuchos más adictivos que puedas encontrar.

Teniente Ripley



MASTER SYSTEM

STAR WARS

PLATAFORMAS
U.S. GOLD
U.S. Gold

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 2

Continuaciones: 8

Megas: 4

Gráficos

Los decorados son nítidos y variados, el scroll suave, y los personajes pequeños pero bien definidos.

87

Música

La Master ha dado el "do de pecho" al presentar la banda sonora de la película con una gran calidad.

85

Sonido FX

La escasa variedad de efectos no resta puntos a su buena realización. Correctos y adecuados.

85

Jugabilidad

Una vez que te acostumbras a la inercia de los personajes, tendrás la diversión asegurada.

88

Adicción

La ajustada dificultad y las ocho continuaciones te permitirán avanzar sin prisa pero sin pausa.

88

Total

Uno de los juegos de acción y plataformas que más momentos de diversión te puede dar frente a tu consola.

87

Lo Mejor

- La variedad de las fases.
- Su ajustada dificultad.
- Poder cambiar de personaje en cualquier momento.

Lo Peor

- Que haya tardado tanto en salir para Master System.

LO MÁS

NUEVO

NINTENDO
N.E.S

EL JUEGO DE LAS MIL Y UNA CONSOLAS

PRINCE of PERSIA

Jaffar, el Gran Visir del reino, se está tomando demasiadas libertades. Aprovechando la ausencia del sultán, ha usurpado el poder y ha sumido a sus gentes en un gobierno de terror y oscuridad. Pero

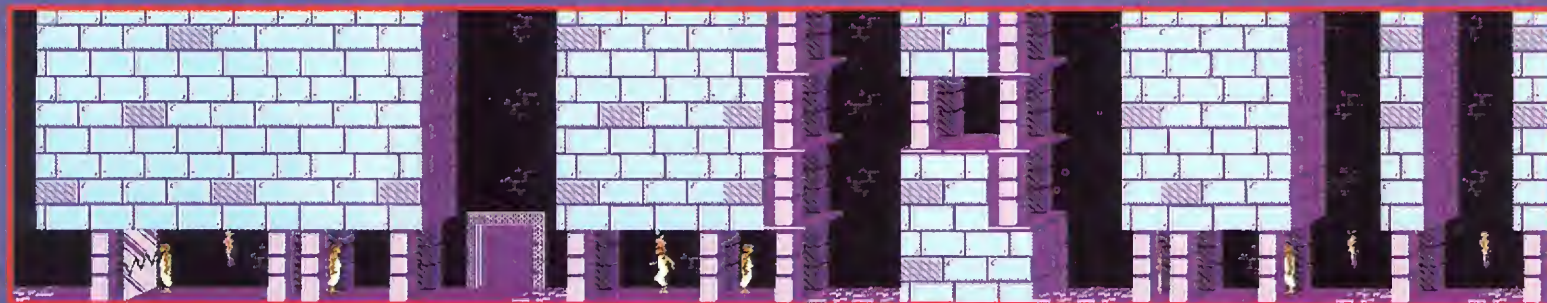
Jaffar no quiere sólo el poder, sino que pretende sentarse en el trono como nuevo sultán. Y la única manera de lograrlo es casándose con la princesa.

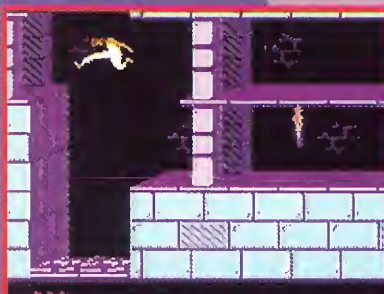
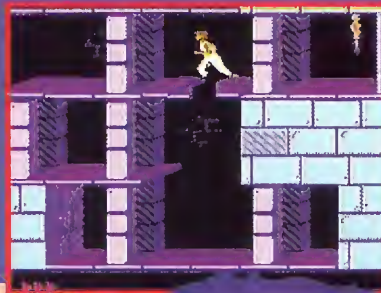
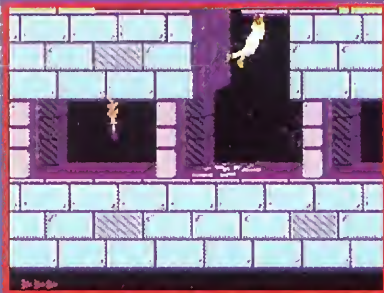
Engañar a la dulce princesita no hubiera sido demasiado complicado, de no haber aparecido un apuesto extranjero que, ajeno a intrigas, se ganó el corazón de la joven. Claro que deshacerse de semejante rival tampoco resultó difícil. Bastó con coger al insolente muchachito y encerrarlo en la mazmorra más oscura del palacio.

Con lo que no contaba Jaffar era con que la princesa se negara a aceptar la boda. Así que el Visir ha decidido plantear un ultimátum a la joven: o se casa o en una hora caerá fulminada.

Así, el reloj de arena comienza su lento pero inexorable camino. Grano a grano, se te empieza a acabar el tiempo. Sí, a ti, ¿o es que piensas dejar a tan tierna pareja en esta desesperada situación?

Ayuda al valiente príncipe a escapar de los doce calabozos del palacio, haciendo alarde de tu gran habilidad plataformera. Venga, ¿a qué estás esperando?





Tras su paso por la mayoría de las consolas, al fin los usuarios de Nes podrán disfrutar con este clásico de los ordenadores.



Príncipe, pero menos

Cada una de las versiones que se había realizado de este clásico del ordenador tenía sus rasgos distintivos, pero en todas se mantenía como protagonista la animación del personaje. Por desgracia, la presente versión ha roto esta premisa. Y no sólo por la monotonía de los decorados, sino también por la brusquedad del scroll y los molestos parpadeos. Salvando estos detalles técnicos, el manejo del protagonista es muy sencillo y la adicción que provoca sigue siendo la misma. Claro, que si nunca te ha gusta este programa...

Teniente Ripley



NINTENDO



PLATAFORMAS MINDSCAPE Mark Crane

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 12

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 4

Gráficos

El scroll es brusco y los escenarios y enemigos poco cuidados. Lo mejor es la animación del personaje.

73

Música

Melodías arabescas y de buena realización son las encargadas de introducirte en ambiente.

74

Sonido FX

Pocos son los efectos sonoros del cartucho, sin embargo están correcta y oportunamente realizados.

73

Jugabilidad

El manejo del personaje es muy sencillo, lo que facilita el movimiento por los difíciles calabozos.

79

Adicción

Los passwords y la creciente dificultad garantizan juego para rato si mantienes la cabeza fría.

79

Total

Gozar de un clásico como The Prince of Persia siempre es agradable, aunque la calidad técnica no sea demasiado alta.

75

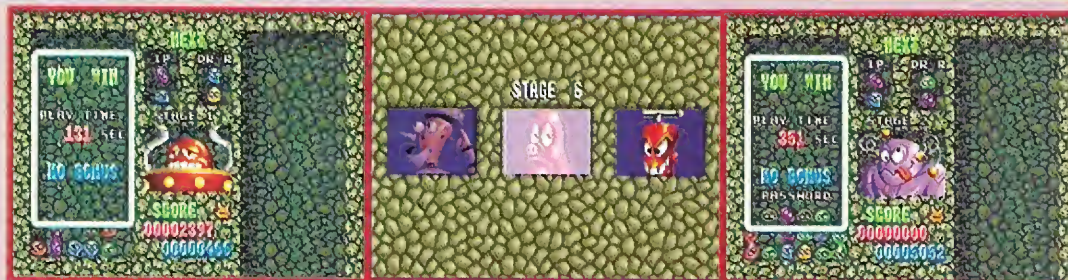
Lo Mejor

- El cómodo manejo del personaje.
- Los movimientos del Príncipe.

Lo Peor

- Algún que otro indeseable parpadeo.
- La brusquedad del scroll.
- Atascarse en algún nivel y destrozar la consola a mordiscos.

LO MÁS
NUEVO



Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

MEGA DRIVE

EL JUEGO DEL PUYO-PUYO



Tras descubrir a dos de sus robots más inteligentes enfrascados con un videojuego llamado «Tetris», el señor Robotnik decidió perfeccionar sus tendencias jugonas. Para ello, además del mencionado juego, el doctor tuvo muy en cuenta otro que apareció hace tiempo para Mega Drive, «Columns». Así, se basó en una norma principal: cada vez que uno de los dos contendientes hiciera una conexión con cuatro o más canicas, un número determinado de bolas negras caería en la caja contraria. Esta cantidad sería mayor cuantas más canicas se lograran unir de una vez. Si además se conectaban determinados colores, varias filas de estas «perlas negras» aplastarían la moral del contrario. Toda una genialidad que sólo podía ser

creada por una mente maquiavélica como la del Dr. Robotnik.

El juego completo es algo más elaborado y consta de tres modos distintos: «Scenario Mode», donde un jugador se enfrenta a los robots de Robotnik (hasta 13 en total); «Exercise Mode», en el que la velocidad de caída va aumentando progresivamente; y el modo de dos jugadores, donde los piques entre amiguetes pueden llegar a ser de los que hacen época.

Como apunte de las posibilidades de «Dr. Robotnik's Mean Bean Machine», comentamos que los nipones ya se han rendido ante las excelencias de esta bomba, que se conoce en el país del sol naciente con un nombre más divertido y reconocible: «Puyo-Puyo».

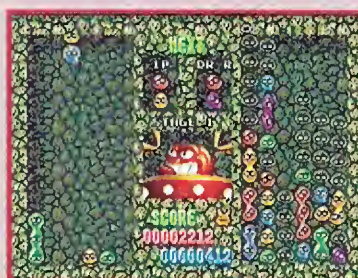
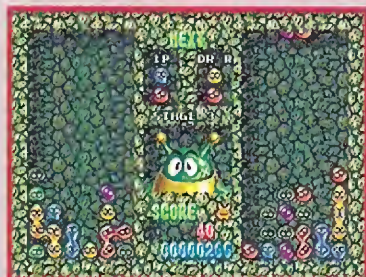




Cada vez que logres pasar uno de los trece niveles con que cuenta esta bomba de adicción, aparecerá en el centro de la pantalla una nueva máquina creada por el Dr Robotnik.



Si el Tetris te entusiasma, ya verás lo que se disfruta completando líneas mientras la pantalla de tu rival se va llenando poco a poco de canicas.



El enemigo por excelencia de Sonic nunca se dará por vencido en el juego del Puyo-Puyo. Si acabas con todos sus secuaces, te enfrentarás a él mismo, y aunque estés acostumbrado a verle en cartuchos plataformeros, no creas que se le da nada mal esto de la inteligencia y la rapidez de reflejos. Así que no te confíes ni lo más mínimo, concéntrate y ¡duro con él!

La unión hace la adicción

Gracias a la mano de Sega, un planteamiento tan simple como es encajar canicas de diferentes colores (el clásico «Columns»), puede dar como resultado un juego de altísima adicción. Si bien es cierto que los gráficos no varían y la mecánica puede resultar monótona, la calidad final del cartucho es excelente, haciendo especial mención a la opción de dos jugadores. «Dr. Robotnik's Meanbean Machine» o «Puyo-Puyo» es como las patatas Matutano: cuando lo pruebas, no puedes jugar sólo una partida.

Boke



MEGA DRIVE



ARCADE SEGA Sega

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 13

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 8

Gráficos

Siempre se mantiene la misma pantalla, independientemente de la fase en que te encuentres.

75

Música

Suena mientras juegas, acelerándose cuando estás ante una situación comprometida.

72

Sonido FX

Destaca el grito "yeehaa" cuando se realizan las uniones y la risa de Robotnik en la última fase.

76

Jugabilidad

Aquí el cartucho demuestra su verdadera valía. Es la técnica del puzzle llevada a sus cotas más altas.

87

Adicción

Con la primera partida que juegues quedarás pillado sin remedio, sobre todo si te enfrentas a otro jugador.

92

Total

Será muy simple y todo lo que se le quiera objetar, pero te diviertes como una sardina con orejas, y de eso es de lo que se trata.

89

Lo Mejor

• Su jugabilidad y niveles de adicción, de auténtica locura.

Lo Peor

• Que se mantengan las pantallas para todas la fases. Un poco de variedad lo hubiera hecho insuperable, una pena.

LO M Á S

NUEVO

SEGA
MEGA CD



Dracula

DE AQUÍ A LA ETERNIDAD

E *xtracto de la carta de Jonathan Parker a Mina Murray. 4 de mayo de 1897*
El viaje hasta Transilvania ha sido agotador. Un raro carruaje, aparentemente sin conductor, me llevó hasta el castillo del conde Drácula. El conde es una persona muy extraña, y el castillo está habitado por las más raras criaturas. Anoche, Drácula entró en mis aposentos mientras me afeitaba; con el sobresalto me corté, y ante la visión de la sangre él experimentó un cierto placer. Tengo muchas ganas de finalizar el asunto que me ha traído hasta aquí, para poder regresar a Londres cuanto antes.

Diario de Mina Murray. 26 de mayo de 1897

Ayer llegué a casa de Lucy. Sus padres me han pedido que la ayude, pero no sé cómo podré hacerlo. Parece realmente enferma. En vez de recuperarse, cada amanecer la veo un poco más pálida. Su comportamiento no es normal. Ha perdido su alegría

característica, para convertirse en una persona introvertida. Su mirada tiene un halo de tristeza y desolación que yo desconocía en ella. Además, creo que se escapa por las noches para encontrarse con alguien.

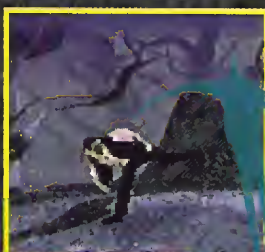
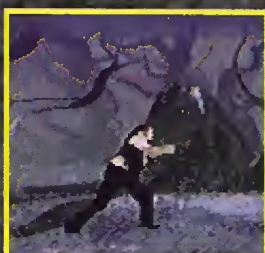
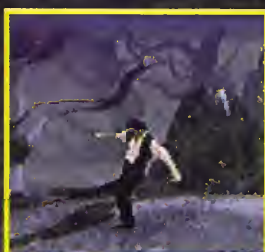
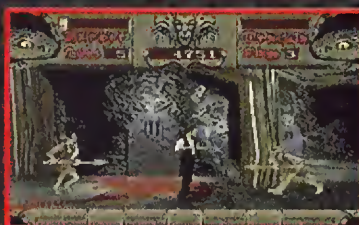
Diario de Mina Murray. 7 de julio de 1897

Mis sospechas se confirmaron demasiado tarde. Lucy ha muerto. Pero más tragedias se extienden sobre nosotros. Una serie de extraños asesinatos están asolándonos. Generalmente, las víctimas son niños de corta edad.

Por fortuna, Jonathan ha regresado al fin de Europa. Le noto muy trastornado tras su estancia en el castillo de Drácula, pero él no quiere hablar de ello. Ha venido acompañado del doctor Van Helsing, y supongo que él le podrá ayudar.

Diario de Jonathan Parker. 22 de agosto de 1897

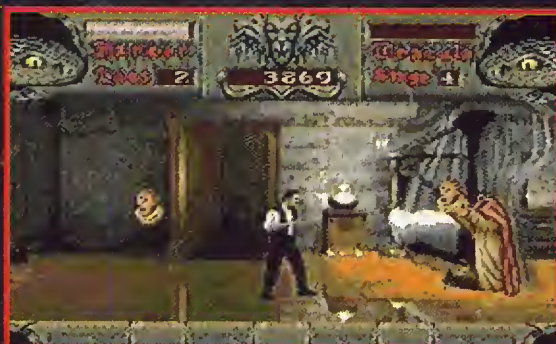
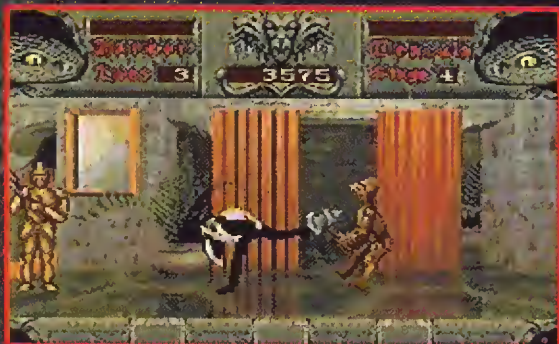
Me he casado con Mina, pero la tragedia me persigue. Después de mi terrible experiencia en Transilvania, tan inverosímil que sólo Van Helsing conoce la verdad, mi adorada esposa ha conocido ►



Harker, experto luchador

Jonathan Harker afronta, gracias al compacto, un nuevo enfrentamiento con el conde Drácula. En esta ocasión, además de los valiosísimos consejos del doctor Van Helsing, se presenta con una gran preparación propia de los más expertos luchadores. Para plantar cara al "Amo de las Tinieblas" y a todo su séquito de criaturas nocturnas, Harker es capaz de ejecutar un amplio repertorio de mortíferos golpes. Puñetazos, patadas, saltos y giros acrobáticos empleados en el momento preciso le servirán para abrirse camino entre murciélagos, ratas o esqueletos vivos.

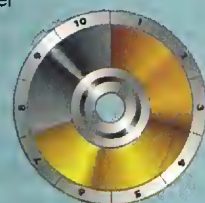
Y, por supuesto, cuando se encuentre cara a cara con el propio Drácula, tendrá que demostrar al cien por cien el dominio de sus nuevas habilidades.



**Gráficos y sonido
que te harán
temblar de terror.**

GRÁFICOS CD

Como Jonathan Harker, recorreréis tanto el castillo de Drácula como la Abadía de Carfax, escenarios a los que se ha logrado imprimir el halo de terror y desolación que describía el original de Stoker. Por desgracia, las digitalizaciones de los personajes (una vez más) padecen el escaso número de colores en pantalla que tiene Mega Drive, y el protagonista resulta un tanto lento de reflejos.



SONIDO CD

Estruendosos relámpagos, junto a los chillidos de murciélagos y otras criaturas, rompen el silencio de la noche mientras os adentráis en los bosques de Transilvania. Y como fondo, espeluznantes melodías acompañan todos y cada uno de los movimientos de Harker. En fin, el sonido, como en la mayoría de los juegos para este sistema, es altamente destacable.



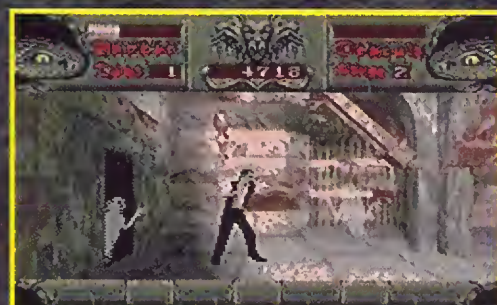
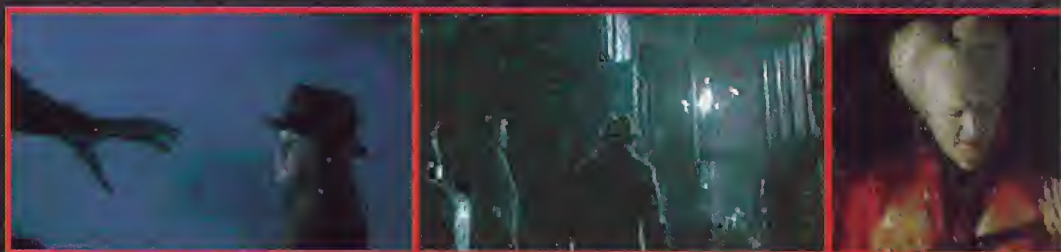
MEMORIA CD

Con "Drácula" se ha conseguido sacar un gran partido a las posibilidades que ofrece el compacto. Digitalizaciones de personajes y de escenas de la película de Coppola en la que se basa, son uno de los platos fuertes que os podréis encontrar en su interior. Pero también hallaréis una variedad considerable de enemigos y siete fases que, debido a la enorme dificultad que poseen, son más que suficientes.



LO M Á S

NUEVO



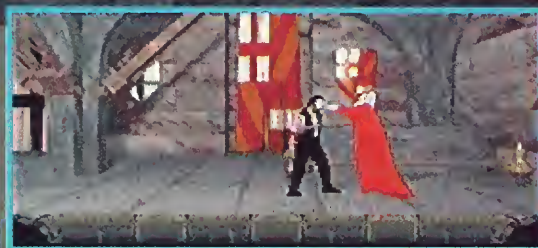
► al conde Drácula, ya instalado en la Abadía de Carfax. Parece increíble que el anciano que conocí en Europa tenga la apariencia de un apuesto joven, pero yo estoy seguro de que se trata de la misma persona... bueno, si es que es una persona.

Van Helsing ha descubierto que la culpable de los asesinatos que nos preocupaban era Lucy. Algo o alguien la convirtió en una muerta en vida, es decir, en un vampiro. Esta noche entraremos en la cripta para acabar con ella; para ello, tenemos que clavarla una estaca de madera en el corazón.

Diario de Mina Harker.
30 de octubre de 1897

Nunca pensé que la vida fuera tan terrible. He caído bajo el influjo de la más diabólica de las criaturas. El conde me ha estado visitando por las noches, y su sangre emponzoñada corre por mis venas. Descubierto por Jonathan y Van Helsing, Drácula ha huido a su castillo en Transilvania. Mi esposo le persigue, pero temo por su vida.

Jonathan, guíate por los consejos de Van Helsing y, por favor, acaba con la criatura que ha robado la paz de mi alma. En estos momentos no temo la muerte, sino la vida eterna convertida en una muerta en vida...



ATAQUE MORTAL

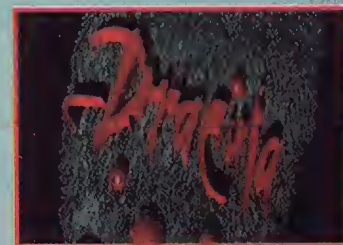
Una lucha a muerte tendrá lugar cada vez que nuestro amigo Jonathan Harker se enfrente al conde Drácula.

El rey de los vampiros no sólo se defiende a mordiscos, también emplea sus poderes sobrenaturales para disminuir la energía de nuestro protagonista.

El escudo de energía eléctrica y las bolas de fuego son dos formas de ataque que amenazan la existencia de Harker. Ahora bien, lo realmente peligroso es que Drácula le ponga las manos encima, porque chupará casi toda su energía vital.



MEGA CD



ARCADE SONY Psygnosis

Nº jugadores: 1

Vidas: 6

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 2

Gráficos

83

Tanto protagonistas como escenarios cuentan con la dosis necesaria de misterio y terror que requiere el original de Stoker.

Sonido

85

Los efectos son espeluznantes y la banda sonora posee la carga adecuada de suspense.

Jugabilidad

81

Jonathan Harker cuenta con un amplio repertorio de golpes que, en general, no cuesta dominar, aunque es algo lento de movimientos.

Adicción

80

El juego es realmente difícil de completar, pero aún con esto cuesta dejarlo.

Total

82

«Dracula» se presenta como uno de los juegos más atractivos de la actual oferta para Mega CD.

Lo Mejor

- La recreación de los escenarios.
- Las digitalizaciones, tanto de los personajes como del film de Coppola.
- Enfrentarnos a Dracula.

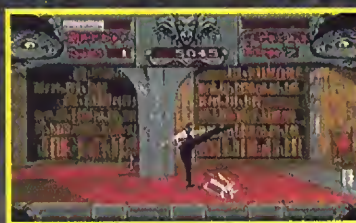
Lo Peor

- La excesiva dificultad que posee.

Imágenes digitalizadas de la película de Coppola irán narrando la historia creada por Stoker, a medida que vayáis avanzando en esta terrorífica aventura. Todo un lujo visual.



La angustia que sufriste al ver la película de Coppola no será nada comparada con la que sentirás con este compacto.

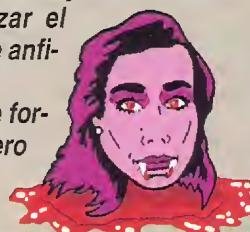


Un mito del terror compacto

Las puertas del castillo más tenebroso de Transilvania se han abierto al Mega CD, para originar, gracias a la técnica de Sony y Psygnosis, un juego terroríficamente adictivo y endiablidamente complicado. Cuenta con personajes digitalizados, escenarios muy bien concebidos y definidos, y espectaculares rotaciones. Además, para aderezar el espectáculo, digitalizaciones de la película de Coppola asumen el papel de anfitrión, para introducirnos en cada momento de la acción.

En fin, que «Dracula» se presenta como uno de los platos fuertes de este formato, del que todavía no se han aprovechado todas las posibilidades. Pero juegos como éste, hacen que cada vez se esté más cerca de conseguirlo.

Cruela de Vil



LO MÁS

NUEVO



Sensible SOCCER

NINTENDO
SUPER NINTENDO



LA INEVITABLE VERSIÓN SUPER NINTENDO

La gente de Sony Imagesoft ha querido que los usuarios de las dos consolas más populares puedan disfrutar de este programa. Y al igual que en Mega Drive, la versión para Super Nes ha sido totalmente fiel al original programa de Amiga. En realidad, los dos juegos para 16 bits son bastante similares, aunque se han introducido algunos detalles que diferencian ambos programas. Vamos a verlos.

El control del juego sigue las mismas pautas que en su homónimo de Mega Drive, y las opciones generales y el número de competiciones son prácticamente iguales, pero existen un par de notorias diferencias. En primer lugar, se ha suprimido la interesante opción de editar equipos a gusto del consumidor, una posibilidad original del programa de Amiga que sabiamente se

introdujo en Mega Drive. Sin embargo, en esta versión para Super NES se puede ver la repetición de las jugadas voluntariamente, al contrario que en la anterior, donde el "Replay" era cuestión exclusiva de la máquina y sólo se producía tras un gol.

En cuanto al aspecto gráfico, los sprites son ligeramente más grandes y se ha aprovechado la mayor paleta de colores de la Super Nes, aunque no por ello ha mejorado el juego. De todos modos, la mayor virtud de este programa, su jugabilidad, permanece intacta. Una vez más, el diminuto tamaño de los sprites permite tener una amplia visión del terreno, y por tanto realizar un juego en equipo brillante y espectacular, efectuando combinaciones de todo tipo.

En fin, que a partir de este momento nadie tiene excusa para no disponer de este extraordinario programa de fútbol.



La Super Nintendo no podía quedarse atrás. Por eso, Sony Imagesoft ha creado una versión para esta consola del que para muchos es el mejor programa de fútbol de la historia.



Las opciones del mejor fútbol

De nuevo nos encontramos ante uno de los programas de fútbol que más opciones ofrece, siguiendo las pautas de su homónimo en Mega Drive. El menú comienza con una paleta de opciones generales, entre las que se encuentran diversas posibilidades, como la de grabar los partidos, elegir el tiempo de juego, el nivel de dificultad y las condiciones climatológicas. Pero sin duda el punto fuerte se encuentra en el extenso número de competiciones con que cuenta «Sensible Soccer», que recoge todo tipo de campeonatos, copas, ligas, etc. Se pueden organizar competiciones en las que participen hasta 64 equipos, siempre eligiendo el tipo de puntuación y el número de partidos, en caso de que se trate de una liga, o bien las rondas en caso de que se trate de una copa. Por último, «Sensible Soccer» cuenta con las opciones tácticas más destacables de este deporte.



LO MÁS

NUEVO

Con el pad de tu Super Nintendo podrás realizar lo que siempre soñaste hacer con el balón en los pies.



La competición

Aquí tenéis dos buenos ejemplos de la seriedad con que este cartucho organiza las diversas competiciones. Si se trata de una Liga, podréis ver después de cada partido una completa clasificación que incluye el número de partidos ganados y perdidos y los goles a favor y en contra. En caso de que sea un torneo o Copa, os ofrecerá todos los resultados que se produzcan en los distintos partidos, así como los diferentes emparejamientos al acabar cada ronda. Al final de todos estos torneos, tendréis el placer de ver el hermoso trofeo reservado para el ganador. Suerte y... ¡a por la copa!



SENSIBLE LEAGUE

	P	N	D	L	F	A	PTS
1 NORWAY	8	3	0	0	8	2	3
2 ISRAEL	8	1	1	1	3	6	5
3 HUNGARY	3	1	1	0	2	0	5
4 SPAIN	3	0	1	1	3	4	2
5 MOLDAVIA	2	0	0	2	2	12	0

ISRAEL 2-2 SPAIN

NEXT MATCH **EXIT**

OLYMPIAN CUP

1ST ROUND

A	BUCURESTI	2 - 0	KIEV
	BELFAST	0 - 3	SOFIA
	BUDAPEST	1 - 1	BRATISLAVA
	TEL-AVIV	V	REYKJAVIK
V	HELSINKI	V	GLASGOW

TEL-AVIV V REYKJAVIK

PLAY MATCH **EXIT**

Sen... sacional

Enhorabuena a los usuarios de Super Nintendo, porque al fin podréis disfrutar de esta maravilla en forma de programa de fútbol. Un auténtico dechado de jugabilidad, con incontables torneos, opciones y todo lo que se le puede pedir a un juego del deporte rey, excepto calidad gráfica. Pero es que se ha apostado por ofrecer mayores posibilidades en el desarrollo del juego, a costa de incluir unos sprites diminutos. En fin, preparad un lugar de fácil acceso para este cartucho, ya que será requerido muy a menudo por vuestra sed de juego.



Lolocop

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
SONY IMAGESOFT
Sensible Software

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 0

Nº de fases: 168 equipos

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Grabar

Megas: 4

Gráficos

Movimientos muy simples y sprites diminutos. Aunque, eso sí, un scroll perfecto.

70

Música

Totalmente prescindible, pero ¿quién necesita música para jugar al fútbol?

75

Sonido FX

Muy buena adaptación del griterío del público y bien acabado el sonido del golpeo del balón.

86

Jugabilidad

Si queréis demostrar que sabéis de fútbol, Sensible os brinda la oportunidad de vuestra vida.

90

Adicción

Competiciones de hasta 64 equipos, dificultad perfectamente ajustada y diversión sin límites.

93

Total

Una gran máquina como Super Nintendo no se merecía menos. La conversión es espléndida.

90

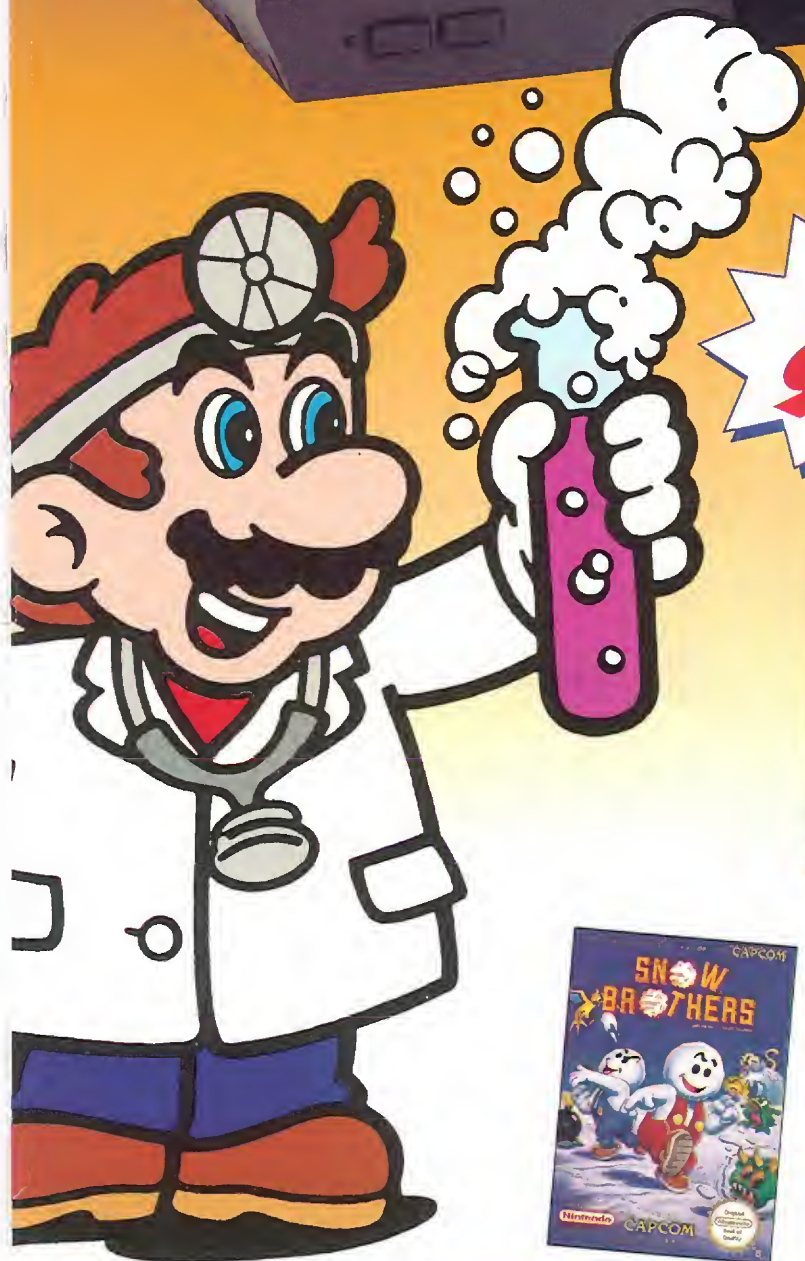
Lo Mejor

- El perfecto control del juego.
- Las opciones y la posibilidad de crear multitud de competiciones.

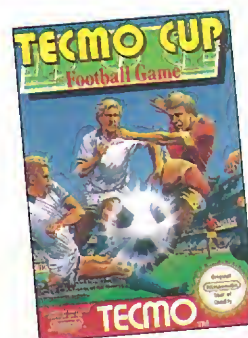
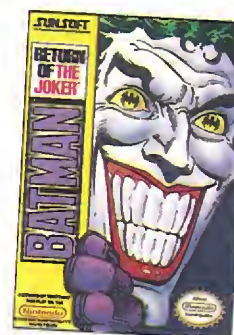
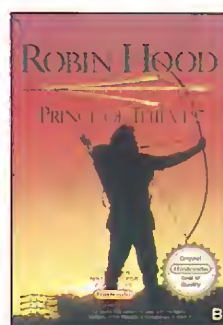
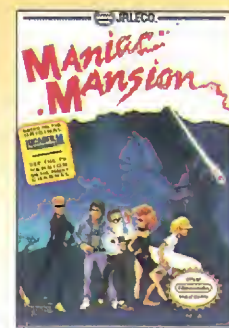
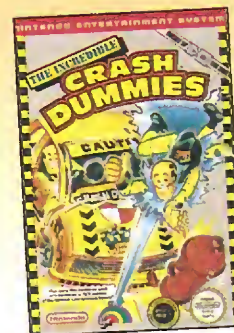
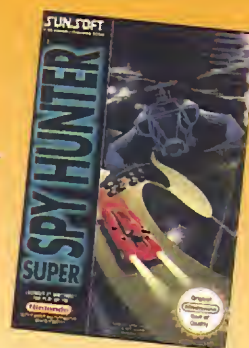
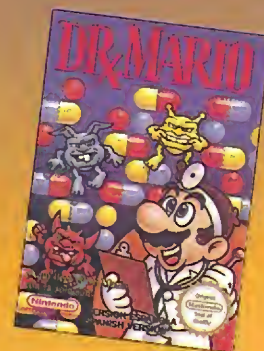
Lo Peor

- Al igual que en Mega Drive, los nombres ficticios de los jugadores.

ESTA ES LA FORMULA DE LA DIVERSION



JUEGOS
DESDE
995



Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®



SPACO. S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

*TODOS LOS TITULOS DE JUEGOS Y PERSONAJES QUE APARECEN SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO O DE LAS EMPRESAS QUE DISTRIBUYEN O LICENCIAN ESTOS PRODUCTOS.

LO MÁS
NUEVO

UN PEZ EN LA LUNA

El doctor Maybe no escarmienta, y una vez más ha conseguido escapar de su merecido encierro en la prisión de alta seguridad de Bubbleburgo. Desbaratados sus planes de fastidiar la

Navidad a todos los niños, el diabólico doctor ha ideado un terrible plan que amenaza con arruinar el libre comercio mundial.

En esta ocasión, Maybe pretende apoderarse de las reservas de queso, apreciado producto lácteo que, como todo el mundo sabe, se encuentra en grandes cantidades en la Luna. Pero él solo no podía llevar a cabo su malévola idea, de manera que para conseguir el equipo de secuaces que necesitaba, puso un anuncio por palabras en el periódico de mayor tirada de Ratolandia. La respuesta no se hizo esperar, y miles de ratones codiciosos respondieron a su llamada.

A bordo de sofisticadas naves espaciales, Maybe y su ejército de roedores desembarcaron en el satélite terrestre, apoderándose de todo el queso. Cuando la noticia llegó a los gobiernos de la Tierra, el pánico se extendió como la pólvora, y se llegó a la conclusión que sólo existía un ser capaz de poner fin a esta amenaza. Nos referimos al intrépido "pez-etective" James Pond.

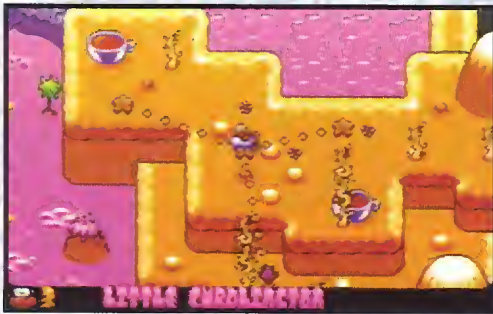
Sin dudarlo un instante, Pond pone rumbo a la Luna para enfrentarse de nuevo a su peor pesadilla, el doctor Maybe. En esta ocasión, nuestro protagonista ha cambiado su lustrosa cola de pez por un hermoso y robusto par de piernas, con las que puede recorrer a toda velocidad los parajes lunares aprovechando la falta de gravedad.

En su recorrido, Pond se adentrará en ►

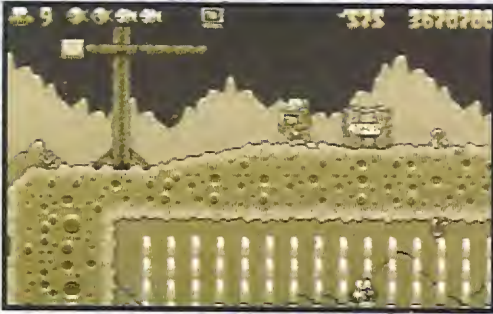
James Pond 3

Operation Starfish





Con motivo de esta aventura, la Luna se convierte en un paraje sobre el que Pond se traslada en una nave espacial. Cada vez que complete un nivel, podrá optar entre varios puntos de destino para continuar la misión.



Gracias a sus piernas, Pond podrá alcanzar grandes velocidades mientras se desplaza. Conviene que frene a tiempo para no chocarse de plano con los peligrosos secuaces de Maybe, que han invadido la Luna.



Después de su apasionante aventura navideña, James Pond vuelve a encontrarse con su "querido" enemigo, el temible doctor Maybe. Pero esta vez, en un escenario bastante más exótico y desconocido: los paisajes de la Luna.



Como no todo es negativo para nuestro héroe, podrá intercambiar su personalidad con la de una saltarina rana. Esto le permitirá realizar gigantescos saltos y demás virguerías. Claro que antes hay que encontrar el ítem.



Para acceder a ciertos lugares Pond tendrá que construir su propio camino. Para ello sólo tiene que saltar hacia las cajas marcadas con una exclamación y, automáticamente, aparecerán nuevas plataformas.

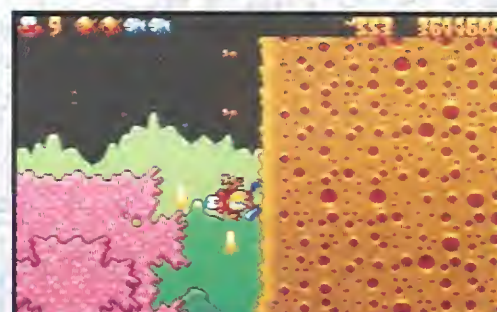


Gigantes y cabezudos

Que Pond es pequeño pero matón lo sabemos todos. Lo que no sabemos es si saldrá airoso de su encuentro con los enemigos que le aguardan al final de cada fase. Se trata de unas criaturas enormes que están dispuestas a aplastar al pequeño bacalao. La seta gigante y la rana súper desarrollada que os mostramos aquí no son más que unos ilustrativos ejemplos de lo que le espera. Y encima, al final del juego tendrá que enfrentarse al temible Maybe.



LO MÁS NUEVO



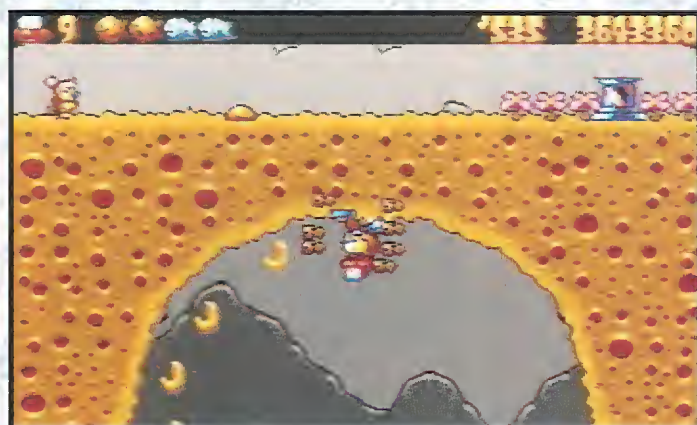
► pintorescos paisajes, que engloban desiertos nevados, llanuras plagadas de frutas tropicales, minas subterráneas, cataratas y árboles gigantes. Cada vez que complete un nivel, lo que conseguirá localizando y desactivando el pivote correspondiente, se montará en su nave para elegir el siguiente punto de destino.

Para deshacerse de los roedores que defienden los planes de Maybe, en ocasiones le bastará con saltar sobre ellos, pero en otras tendrá que agenciarse el arma adecuada. Eso, sin olvidarnos de los estrambóticos enemigos finales, ya que el "pez-TECTIVE" tendrá que enfrentarse a una rana súper desarrollada, a una tremenda gallina o a enormes setas, antes de descubrir el escondite de Maybe.

Las armas y otros ingenios mecánicos que le serán de gran utilidad (propulsores, muelles o paraguas) los encontrará en las cajas sorpresa que hay suspendidas en el aire. Además, Pond irá recogiendo anillos lunares que también se encuentran en el aire o escondidos en cajas azules. Cada vez que recolecte mil de estos anillos, sumará una vida más a su marcador, por lo que es importante que no pase por alto ni uno solo en su recorrido por los parajes lunares.

Pero no solo de plataformas vive nuestro protagonista, ya que también deberá emplearse a fondo para localizar ciertos objetos, indispensables para activar las salidas de algunos niveles o poder acceder a fases ocultas.

Ya lo sabes. Como James Pond, viajarás a la Luna para acabar con la nueva amenaza que se cierne sobre el mundo. Y recuerda que eres la única esperanza de la Humanidad.



Las cajas sorpresa



A lo largo de su recorrido por la Luna, el intrépido James Pond encontrará unos pequeños cajones amarillos marcados con una cruz azul. Para abrirlas, el "pez-TECTIVE" deberá saltar hacia ellas.

Es importante que no pase ninguna por alto, porque en su interior se ocultan interesantes objetos, a los que Pond podrá sacar partido.

Además de estas cajas, James tendrá la posibilidad de recoger otros objetos que encuentre a su paso. Tal es el caso de l monitor de televisión que esconde un fantasma, que le ayudará a subir hasta alturas aparentemente inaccesibles; un



propulsor y sus necesarias cargas de combustible; el ítem que sustituye al protagonista por una saltarina rana; o la dinamita para abrirse paso por caminos difíciles. Tampoco hay que pasar por alto las cajas azules que esconden una lluvia de anillos lunares.



La nueva imagen de un pez

La tercera entrega de la serie Pond, aparte de que el personaje ha sustituido su cola por un par de piernas, conserva las características que encumbraron al protagonista. Además se han introducido una serie de innovaciones en su desarrollo -entresacadas de otros juegos bien conocidos-, como la necesidad de recoger anillos lunares y de buscar fases o iconos ocultos.

Esta combinación ha dado como resultado un juego con un elevado número de fases, que asegura un buen entretenimiento aderezado por la diversión y la jugabilidad, especialmente si sois forofos de Pond.

Cruela de Vil



El famoso pez-tective ha cambiado su cola por un par de piernas, pero mantiene intacta toda su diversión y jugabilidad.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS ELECTRONIC ARTS Millenium

Nº jugadores: 1
Vidas: 3

Nº de fases: más de 100
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megs: 16

Gráficos

Los escenarios pecan de repetitivos. Sin embargo, se ha dotado a los sprites de una gran expresividad.

80

Música

Las melodías se dejan escuchar y son agradables, pero poco variadas dada la extensión del juego.

78

Sonido FX

Los efectos sonoros no abundan y son muy sencillitos, pero tampoco se requiere mucho más.

76

Jugabilidad

El personaje es muy fácil de manejar, pese a las enormes posibilidades que presenta Pond.

86

Adicción

Las decenas de fases se convertirán en un plato exquisito para los amantes de las plataformas.

80

Total

Uno de los héroes con más solera llega a Mega Drive, con cambio de imagen para deleite de todos sus adeptos.

80

Lo Mejor

- El extenso número de niveles.
- La facilidad para conseguir vidas extra.

Lo Peor

- La otra cara de la moneda, ya que con tantas fases, no se puede evitar caer en una cierta rutina.

LO MÁS
NUEVO

LAS CARRERAS MÁS SALVAJES

NINTENDO
GAME BOY

ROAD RASH

El estado norteamericano de California se convierte todos los años en el escenario de una carrera muy particular. Motoristas aficionados procedentes de todos los puntos del país se reúnen durante el verano para participar en una prueba organizada por ellos mismos, con premios en metálico y cinco recorridos distintos: Sierra Nevada, Costa del Pacífico, Bosque de Redwood, Desierto de las Palmeras y Valle de las Hierbas.

Las normas son muy simples y se resumen en una: todo vale. Así, podrás derribar a otros motoristas, empujándolos con la mano o con porras, siempre que mantengas el ojo avizor para que no te desmonten a ti. Por el camino, también deberás prestar especial

atención a ciertos obstáculos. Coches que circulan en ambos sentidos, cruces en los que no se respetan las señales de stop, vacas que aparecen en medio de la carretera y un oficial de policía llamado O'Brien que aprovechará el menor descuido para multarte, son algunas de las sorpresas que te esperan.

Para empezar el juego, tendrás una base monetaria de 1.000 dólares, que podrás aumentar si quedas entre los diez primeros, o bien disminuir si sufres una avería o te pilla el policía. Naturalmente, mientras tengas dinero podrás seguir en competición y optar por una de las cinco motos (sin contar la que ya conduces) que te ofrece la máquina.

En definitiva, un juego pensado para los moteros más osados y recalcitrantes. ¿Eres uno de ellos?

				
1. VIPER \$200 2. SILVA \$500 3. BIFF \$200 10. PLAYER A \$100	1. VIPER \$200 2. SILVA \$500 3. BIFF \$200 10. PLAYER A \$100	1. VIPER \$200 2. SILVA \$500 3. GRUBB \$200 12. BOKE \$100	1. GUNTHER \$200 2. VIPER \$500 3. GRUBB \$200 5. BOKE \$100	1. VIPER \$200 2. SILVA \$500 3. BIFF \$200 11. PLAYER A \$100
\$1200 985G 110C CCKK RACE TIME 06' 17"	\$1100 986G 816C CCKK RACE TIME 05' 11"	\$1200 985F 886E CCKK RACE TIME 05' 10"	\$1100 986F 886C CCKK RACE TIME 06' 23"	\$900 286G 880C 0LKK RACE TIME 05' 29"



Las motos guñonas

Con «Road Rash» nos encontramos ante un juego de carreras y algo más. Ese algo más se refiere, fundamentalmente, a la posibilidad de derribar a los demás corredores, a los diferentes obstáculos y al «aire arcade» que rezuma todo el cartucho. Como aliciente extra, tenemos la posibilidad de ir cambiando de motocicleta según el dinero que ganemos, lo que invita a seguir jugando para probarlas todas.

Por otra parte, la sintonía que se escucha durante todo el recorrido está muy bien acoplada al conjunto final del juego. Pero, lamentablemente, unos gráficos con pixels bastante guñones, hacen que al final no quede un agradable sabor de boca.



Boke

ROAD RASH™	ROAD RASH™
DIABLO 1000 CREDIT \$3100 COST \$25000	PANDA 750 CREDIT \$3100 COST \$18000
ROAD RASH™	ROAD RASH™
SHURIKEN 1000 CREDIT \$3100 COST \$10000	BANZAI 750 CREDIT \$3100 COST \$7000
ROAD RASH™	ROAD RASH™
PANDA 600 CREDIT \$3100 COST \$5000	SHURIKEN 600 CREDIT \$3100 COST \$15000

Seis potentes motos, seis

Desde luego, lo que no se le puede achacar a este juego es que resulte aburrido. Prueba de ello es la posibilidad de montar hasta en media docena de máquinas distintas, con potencias que van desde los 400 a los 1.000 c.c.



SOME OF THESE JERKS
WOULD RATHER FIGHT
THAN RACE. WATCH
YOURSELF OUT THERE.

Al empezar cada carrera, aparecerá el rostro de uno de los personajes del juego, para advertirnos de ciertos inconvenientes que surgirán en el camino.



GAME BOY



ARCADE NINTENDO Ocean & El.Arts

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 1

Gráficos

Cinco circuitos diferentes pero con poca variedad, y unos pixels parpadeantes un tanto desagradables.

77

Música

La sintonía que suena durante el desarrollo de toda la carrera es bastante buena.

81

Sonido FX

Un poco abejorro el sonido de la motocicleta. Por lo demás, no presenta demasiados efectos.

78

Jugabilidad

El poder derribar a los otros participantes, la fácil conducción y los obstáculos lo hacen muy divertido.

83

Adicción

Cuenta con un punto fundamental de adicción: las cinco motos diferentes que tienes a tu disposición.

84

Total

Un buen cartucho de carreras de motos, que incluye algunos alicientes que lo hacen bastante atractivo.

82

Lo Mejor

- Que puedas utilizar hasta seis motos de distinta cilindrada.
- La manejabilidad de las máquinas.

Lo Peor

- Esos pixels que te hacen guiños desde la pantalla.
- El reducido número de circuitos.

LO MÁS
NUEVO



Asterix

and the secret mission

LA ENFERMEDAD DE LOS GALOS

Algo terrible ha ocurrido en la aldea gala de Asterix y Obelix: una epidemia de gripe ha confinado bajo las mantas a casi todos sus habitantes. Aprovechando la situación, César ha decidido lanzar un

devastador ataque sobre la aldea. El único capaz de solucionar este problema es Panoramix, pero se le han acabado las plantas mágicas para su poción. Así que Asterix y Obelix se han ofrecido voluntarios para ir en busca de las dichas plantitas.

Así, tendrás a tu disposición a los dos personajes. Incluso, podrás alternar el control de uno y otro, para completar las seis fases que te llevarán a recorrer los bosques de la Galia, las profundidades del Mare Nostrum y hasta las barcasas romanas que están ancladas en sus aguas.

Para conseguir tu objetivo no te bastará con ser un hábil plataformeador, sino que además deberás estar muy atento al sinfín de trampas que los romanos han desperdigado en tu camino. No te descentres, porque en esta secretísima misión vas a pasar por más de una situación comprometida. Y no nos referimos a un ataque de tos...





PLATAFORMAS SEGA Sega

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 3

Megas: 2

Gráficos

A pesar de su colorido, se echan en falta más enemigos y un mayor detalle en los decorados.

78

Música

Aunque suena bien, podía hacer gala de melodías más variadas y acordes con el desarrollo del juego.

75

Sonido FX

Los efectos sonoros del juego están bien conseguidos, lástima que sean escasos.

73

Jugabilidad

El control de los personajes no presenta complicaciones y su alternancia lo hace muy interesante.

80

Adicción

El desarrollo del juego resulta atractivo al principio, pero su excesiva facilidad cansará a los plataformeros.

79

Total

Un juego bonito, simpático y original en algunos aspectos, pero demasiado sencillo en su mecánica y desarrollo.

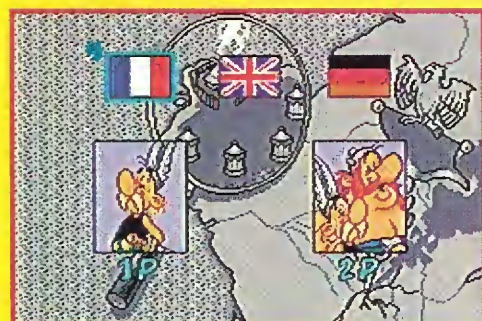
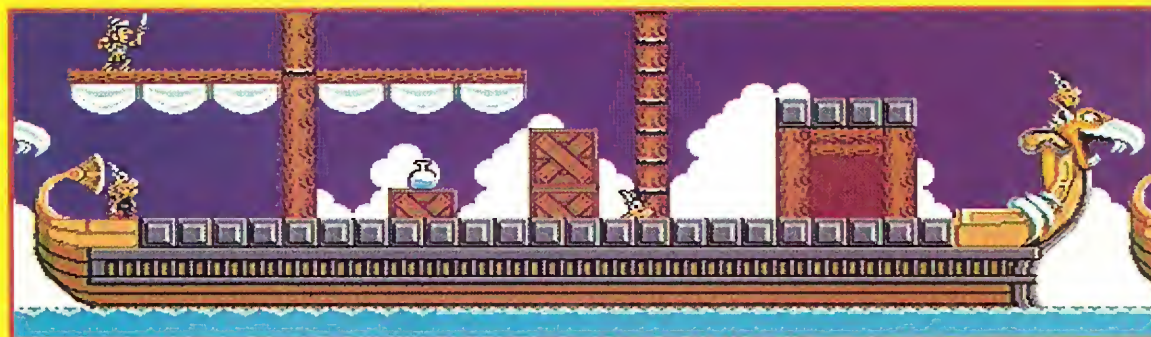
78

Lo Mejor

- La posibilidad de alternar a Asterix y Obelix.
- Algunos detalles de originalidad.
- Los "porrazos" que se propinan.

Lo Peor

- Su excesiva facilidad.
- La lentitud de los personajes.
- El exceso de simpleza de algunas fases (como la del "surf").



Galos "lights"

Asterix y Obelix reparten protagonismo en un cartucho lleno de color, pero que resultará demasiado simplón para los virtuosos de las plataformas. La acción se desarrolla a lo largo de seis fases, y pasa de tener unos gráficos detallistas y cuidados a la más absoluta de las simplezas. Eso sí, la opción de alternar a Asterix y Obelix y de probar sus distintas habilidades no deja de tener su encanto.

En definitiva, sólo los más pequeños o los menos hábiles encontrarán en este juego grandes razones para salir satisfechos: el color, la simpatía de los personajes y su cómoda jugabilidad.

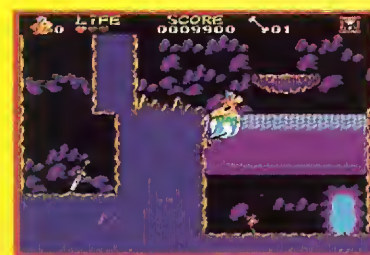
Teniente Ripley



Las fases se adaptarán al personaje que elijas, vamos, que son dos juegos en uno.



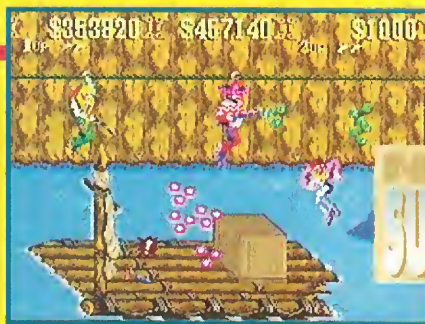
Los subterráneos pueden depararte todo tipo de sorpresas. No dudes en investigar.



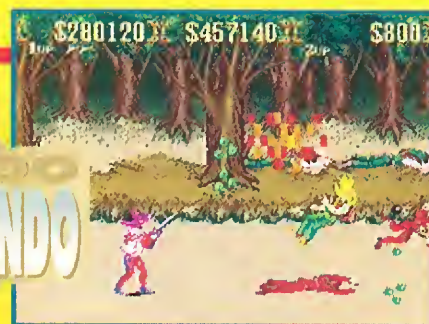
Como en este caso, tendrás que medir fuerzas hasta con romanos fantasmas.



LO MÁS
NUEVO



NINTENDO
SUPER NINTENDO



Son malos tiempos, amigo. Los cuatrerros, los indios, los salteadores, los pistoleros... Da hasta miedo pasarse por la cantina a tomarse una copa. No sé, no sé, las cosas están muy negras. El sheriff ha dejado su puesto, y no por cobarde precisamente. Le sacaron de su oficina con los pies por delante, y nadie quiere ocupar su puesto. Ya te digo que no es un buen momento para pensar en quedarse en este polvoriento rincón. Cambia de aires, me han dicho que en Dodge City las cosas andan mejor que por aquí.

No hay manera de convencerte, ya veo que estás empeñado en

comprobar personalmente mis palabras. Si no puedo conseguir disuadirte, al menos intentaré que no te maten en el primer callejón. Escucha, se comenta que los cuatro pistoleros más rápidos a este lado del río se han unido para borrar del mapa la escoria que abunda por aquí. Si eres hábil con el revólver y montas bien a caballo, puede que te permitan acompañarles.

No hará falta que te los describa, en cuantos los veas sabrás que son ellos. Son duros, rápidos e implacables. Sólo sus nombres hacen temblar a los bandidos más avezados de la zona. Y es que Steve, Bob, Billy y Corman no tienen piedad con los malos tipos. Si me permites otro consejo, más vale que no pases a su lado ➤





Alforjas para un vaquero

En cualquier lugar, transportados por un enemigo, escondidos en un almacén o al alcance de la pistola, podréis encontrar una interesante colección de ítems, que ayudarán a que vuestras posibilidades de éxito suban como la espuma:

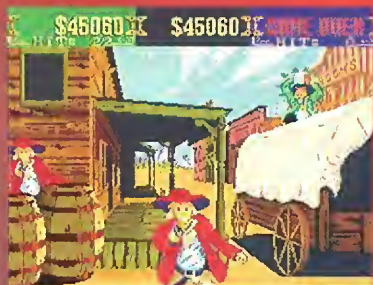
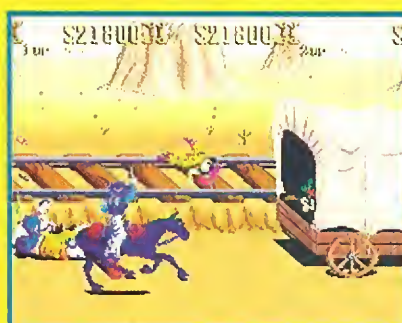
- Comida y oro: Proporcionan un buen dinerito que, a la larga,

se materializará en una vida extra.

- 1-Up: ¿Necesita explicación?

- Estrella de sheriff: Tendrás dos armas distintas para limpiar con plomo la pantalla.

- Estrella dorada: multiplica el disparo de tu arma/s.



Apunta y dispara

Un par de fasecitas de bonus vendrán a interrumpir vuestra caza de bandidos, para que podáis practicar la puntería. La cuestión es fácil: moviendo el pad de control a velocidad de vértigo, tendréis que deshaceros de los cincuenta pistoleros que irán apareciendo en pantalla. Concluida la ronda de tiro, subirán a vuestro marcador los puntos proporcionales al número de enemigos abatidos.

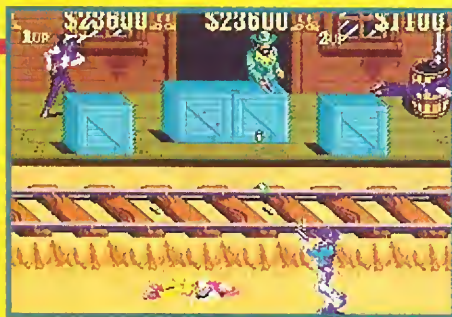
No desdeñéis esta oportunidad de llenar la bolsa, porque a poco que os esmeréis podréis haceros con una más que interesante vida extra.



Si quieres ser recordado como el pistolero más rápido del Oeste, tendrás que demostrar que eres capaz de deshacerte de estos peligrosos forajidos.



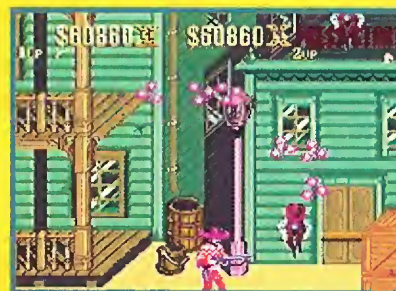
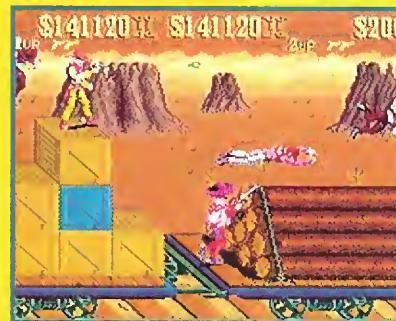
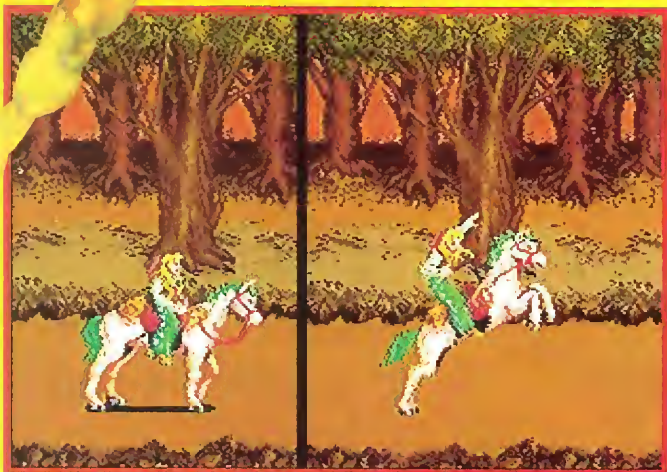
LO MÁS NUEVO



Para salir vivo de situaciones tan comprometidas como ésta, el único consejo que te puedo dar es que no separes el dedo del gatillo ni pierdas de vista a tus rivales.

► si tienes algo que ocultar. ¿Que ya has oído hablar de ellos? No me extraña, su fama les precede. Han disparado en todos los salones recreativos que

conozco, y hasta se pasaron por un poblado llamado Mega Drive, para sacudir el polvo a los cuatrerros. Pero ahora tienen una difícil papeleta: recorrer siete largas fases salvando estampidas de "cuernos-largos", deteniendo trenes a toda máquina y recorriendo los escarpados terrenos de la reserva india. ¿Que tienes un amigo que está interesado en entrar en este negocio? Pues nada, dile que se venga contigo. Juntos os lo pasaréis aún mejor... si es que eso es posible.



Una de indios

Con «Sunset Raiders», como en las buenas películas del Oeste, no tendrás un momento de respiro. Rápido, trepidante y armado hasta los dientes, este cartucho espera el momento oportuno para asaltar tu consola y dejarte tendido en el suelo, con el pad aferrado entre tus exhaustos dedos.

Para empezar, la increíble cantidad de enemigos y lo certero de su puntería, te pondrán las cosas muy, pero que muy difíciles. Ni siquiera a un pistolero tan certero como tú le será fácil abrirse camino entre la maraña de bandidos que le esperan.

Y por si esto no fuera suficiente atractivo, sus nítidos gráficos, sus acordes melodías y su gran jugabilidad pondrán el resto. En suma, un juego que hace lo imposible para que te sientas un héroe del lejano, pero entrañable, Oeste americano.

Teniente Ripley



SUPER NINTENDO



ARCADE KONAMI Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos

Los decorados son variados y llenos de color, pero por desgracia el scroll es un poco brusco a veces

86

Música

La melodías tienen todo el sabor del salvaje Oeste, logrando una perfecta y divertida ambientación.

85

Sonido FX

Las voces digitalizadas, los disparos, los gritos... No son muy variados, pero sí oportunos y apropiados.

84

Jugabilidad

La opción de dos jugadores es todo un acierto. Además su cómodo manejo sólo es comparable a su dificultad.

87

Adicción

Su dificultad te garantiza juego para mucho tiempo. Pero si no eres muy rápido, también puede cansarte.

86

Total

Una meritoria conversión de la famosa recreativa, que ha intentado, con éxito, mantener los parámetros de la máquina.

86

Lo Mejor

- Dos jugadores simultáneos.
- Su vertiginoso ritmo.
- Su parecido con la recreativa.

Lo Peor

- No poder jugar cuatro a la vez.
- Lo duros de roer que son los enemigos finales.

Virgin

Presenta
El Video juego

WALT DISNEY'S CLASSIC The Jungle Book



Cubre tus
necesidades
básicas y escolta a
Mowgli a través de la
selva hasta dejarlo
sano y salvo en el
poblado de los
humanos. ¡Lucha
contra Kaa, la
serpiente de ojos
saltones, y vence a
Shere Khan, el tigre
voraz, en esta excitante
aventura basada
en el clásico de
Disney! ¡Haz el
oso... te enloquecerá!

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

*Pronto disponible en
la Game Gear™
y la Master System™
de Sega.*

Sega™, Game Gear™ & Master System™ are trademarks of
Sega Enterprises Ltd. The Jungle Book™ © Disney
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights
Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,
Ltd. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE)
LTD. 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH

LO M Á S

NUEVO

JUEGOS DE INVIERNO



Los Juegos Olímpicos, al igual que sucede con todas las ediciones de los Campeonatos del Mundo de Fútbol, son un acontecimiento que no pasa desapercibido para el mundo de las consolas. Lo que ya resulta más extraño, es que se plasmen en una pantalla los, sin duda, desconocidos y menos laureados Juegos Olímpicos de Invierno. El único antecedente, al menos en España, de un cartucho de este tipo, es «Winter Challenge» (Accolade), un programa de un formato muy similar a «Summer Challenge», que ya pudisteis ver comentado en esta revista hace unos cuantos meses.

Pero vamos a los que nos interesa ahora. Formalmente, «Winter Olympics» no tiene nada que ver con su antecesor. Las pruebas son prácticamente las mismas (más alguna interesante novedad), pero esta vez se ha adoptado una visión aérea, con unos sprites bastante más pequeños. Una medida que no ha sido muy acertada, ya que perjudica la jugabilidad en determinadas pruebas.►



Velocidad

En la modalidad de patinaje de velocidad compiten cuatro deportistas que deben completar un número determinado de vueltas a una pista de hielo. La rapidez y el equilibrio son básicos.

..... Slalom Súper Gigante

La especialidad de Slalom Súper Gigante es una de las más prestigiosas dentro de los deportes olímpicos de invierno. Los esquiadores compiten indi-

vidualmente y su objetivo es descender por un recorrido en el menor tiempo posible, atravesando todas y cada una de las "puertas" que aparecen a su pa-

so. Por supuesto, la omisión de una sola de estas "puertas" significa la descalificación automática del esquiador. Obviamente, la habilidad para atrave-

sar las puertas perdiendo el menor tiempo posible es el requisito fundamental para hacer un buen papel en esta difícil y divertida prueba.



..... Slalom Gigante

Esta prueba es una pequeña variante del Slalom Súper Gigante. El objetivo es el mismo: descender atravesando las puertas que forman las banderas, sólo que en esta ocasión el recorrido es ligeramente más corto. Esto supone que la distancia entre estos obstáculos es más corta y, por tanto, el recorrido es más difícil.



..... Luge



Probablemente ésta sea una de las pruebas más espectaculares y vistosas para el aficionado. El objetivo consiste en descender por una especie de túneles de hielo especialmente contruidos para ello, montado en un trineo de nieve. Las velocidades que se llegan a alcanzar pueden ser de hasta 90 kilómetros por hora.

..... Biatlon

En esta modalidad se combinan dos pruebas que, en principio, poco o nada tienen que ver entre ellas: el esquí de

resistencia y el tiro al blanco. En esta ocasión, compiten un grupo de deportistas a la vez, y su objetivo es recorrer

una distancia llana bastante considerable, deteniéndose a disparar a las dianas en un momento determinado. El fa-

llo en los disparos será penalizado con la adicción de cierto número de segundos. Sólo para súper atletas.



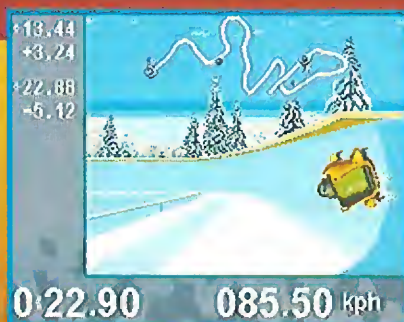
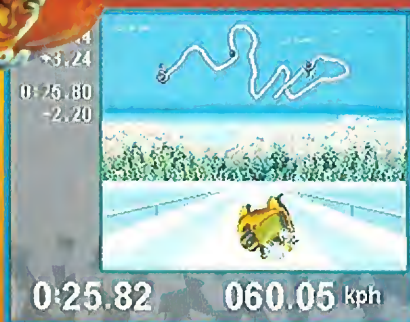
LO M A S

NUEVO

► Por otro lado, el programa cuenta con los modos de juego habituales en este tipo de cartuchos: "Modo Entrenamiento", para practicar una a una todas las modalidades; "Olimpiada", donde se compite obligatoriamente en todas las pruebas; y "Mini-Olimpiada", para tomar parte sólo en

las pruebas que elija el jugador.

Por lo demás, añadid la posibilidad de participar dos jugadores (aunque no sea simultáneamente) y un completo dossier de clasificaciones y resultados, y ya podréis afrontar con conocimiento de causa esta edición de los Juegos Olímpicos de Invierno.



..... Bobsleig

La modalidad del Bobsleig es muy semejante al Luge, con la diferencia de que en vez de individualmente se compite por parejas. Por supuesto, aquí el tamaño del trineo es algo mayor y las velocidades que se alcanzan son ligeramente superiores. Pero básicamente el objetivo es el mismo: descender por los carriles prefabricados en el menor tiempo posible, procurando no volcar en las peligrosas curvas del recorrido. Un auténtico homenaje a la velocidad y el riesgo.



Esquí Artístico

Para los amantes de la belleza plástica y la estética, ésta es sin duda su prueba favorita. A través de un recorrido plagado de pequeños montículos, los competidores deben tratar de realizar las piruetas más espectaculares sin perder el equilibrio. Quien realice los mejores saltos será el vencedor.





Slalom

La tercera modalidad de Slalom es esta prueba en la que la habilidad se superpone definitivamente a la velocidad. Aquí las "puertas" están formadas por unas banderas más peque-

ñas, y son ligeramente más estrechas. Los cambios de dirección y los quiebros son continuos, y a veces resulta difícil mantener el equilibrio para atravesar todas las puertas.



Para quedarse helado

Sin duda, este trabajo de U.S. Gold se caracteriza por la irregularidad de sus pruebas. El intento de plasmar lo más representativo de los Juegos de Invierno, ha tenido como resultado que algunas pruebas no hayan quedado a la altura de lo deseado, sobre todo en lo referente a su jugabilidad.

Además, esta irregularidad se traslada al aspecto técnico, donde algunos detalles como el scroll o los movimientos de los sprites tampoco dan la talla.

Loicop



Descenso

Al contrario que en la prueba de Slalom, aquí el único objetivo consiste en descender a toda velocidad sin la necesidad de sortear ningún obstáculo, y con el único objetivo de tardar poco.



Salto

Los competidores deben lanzarse por un empinada rampa, para después realizar un salto en el que se valorará la distancia alcanzada y el estilo que se haya utilizado en el mismo.

MEGA DRIVE



DEPORTIVO U.S. GOLD U.S. Gold

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 0

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 16

Gráficos

Pese a parecer vistosos a simple vista, la discreta utilización del scroll baja bastante la nota.

74

Música

Para ser un juego deportivo, no está mal. Pero tampoco es para dar saltos de alegría.

75

Sonido FX

Bastante pobre. Se han utilizado muy pocos sonidos, y además son de baja calidad.

63

Jugabilidad

Lo dicho. Algunas pruebas son casi imposibles de realizar, a menos que se memorice el recorrido.

70

Adicción

Son diez pruebas, y además pueden participar dos jugadores, lo cual no está nada mal.

73

Total

Si os gustan los deportes de invierno, no hay demasiado donde elegir. Esta es, simplemente, una de las dos opciones.

71

Lo Mejor

• La variedad de las pruebas.

Lo Peor

• La dudosa jugabilidad de algunas pruebas.

LO MÁS

NUEVO

SEG
MEGA CD

BAJO UN SOL DE JUSTICIA

DUNE



Alarga la vida, aumenta la sabiduría, otorga poder, grandeza y devoción: su nombre es La Especia. El Universo entero está regido por esta substancia extraordinaria, que sólo se encuentra en un desierto y dividido planeta. Sus habitantes, los Fremens, lo conocen como Arrakis; el resto del Universo, simplemente como Dune

Las gentes de este planeta viven esclavizadas por la casa Harkonnen. El Emperador Shaddam IV otorgó una licencia exclusiva a esta familia para que extrayese en su beneficio La Especia. Sin embargo, la baja productividad de los Harkonnen ha hecho que el Emperador haya enviado al Duque Leto Atreides,

con el objeto de que aumente la producción. La rivalidad entre Harkonnen y Atreides se remonta a mucho tiempo atrás, pero nunca había encontrado una mejor excusa para estallar con todo su furor. Hasta ahora, el hecho de que los Atreides controlen aún escasos territorios mantiene callados a los Harkonnen. Pero en el momento en que te sumerjas en esta fantástica aventura, el destino de estas dos familias se verá enfrentado irremediablemente.

Tú desempeñarás el papel de Paul Atreides, hijo del Duque Leto y de la Dama Jessica, y tu misión consistirá en controlar La Especia y el planeta entero. Usando como base de operaciones el palacio Carthag, tendrás que moverte con un ornitóptero por los mares de arena de Arrakis. Deberás visitar las cuevas donde habitan los ►



La tecnología del Mega CD va a permitir que tu monitor se convierta en un planeta desconocido, lleno de atractivos paisajes.



Para no perderse en Arrakis

- Carta de vuelo: Te será muy útil para no perderte en los viajes con el "orni".
- Distribución de Especia: Gracias a este mapa, tendrás controlados los terrenos más ricos en Especia.
- Mapa de Dune: Será imprescindible para ponerte en contacto con tus tropas y prever los ataques Harkonen.
- Bola del mundo: Este peculiar mapa te permitirá controlar la evolución del juego comparando tus progresos frente a los Harkonen.



Paisajes y voces digitalizadas dentro de un juego adictivo.

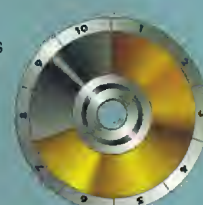
GRÁFICOS CD

Los preciosos paisajes del planeta Dune ayudan a que la acción esté perfectamente ambientada, dentro de un juego en el que (por su interesante desarrollo) no parecía necesario realizar ningún despliegue gráfico. Sin embargo, se debería haber hecho un mayor esfuerzo a la hora de cuidar los interiores y el mapa general, ya que no se pueden distinguir con claridad los detalles. Pero el nivel medio es alto.



SONIDO CD

Las melodías que suenan durante el juego son bastante suaves y cadenciosas, y se adaptan a la perfección al desarrollo de la acción. En cualquier caso, por la misma estructura del juego, la música pierde protagonismo en beneficio de los diálogos. Eso sí, es una lástima que no podamos escucharlos, perfectamente digitalizados, en castellano.



MEMORIA CD

La enorme capacidad de memoria del CD es la que permite un juego como éste, que contiene múltiples alternativas y un larguísimo desarrollo. En cuanto a la técnica propiamente dicha, las digitalizaciones de paisajes, los vuelos en "orni" y el sonido (especialmente los diálogos digitalizados) se han llevado la parte más sabrosa de este adictivo programa, dejando los demás aspectos en segundo plano.



LO MÁS NUEVO



► Fremens y los Sietch, y tratar de convencer a los jefes de cada grupo de que se pongan bajo tus órdenes.

Inicialmente, tu tarea se basará en poner en marcha el mayor número posible de yacimientos de Especia, para satisfacer las demandas del Emperador. Pero cuidado, porque cuantos más territorios conquistes, más nerviosos se pondrán los Harkonnen, que tratarán por todos los medios, incluida la fuerza, de desprestigiarte ante el Emperador.

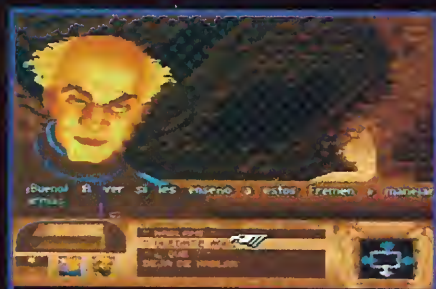
Los servidores del Duque te prestarán su apoyo incondicional. Gurney Halleck te dará los primeros consejos sobre los Fremens, y te ayudará a adiestrarlos en la guerra. Por su parte, Duncan se

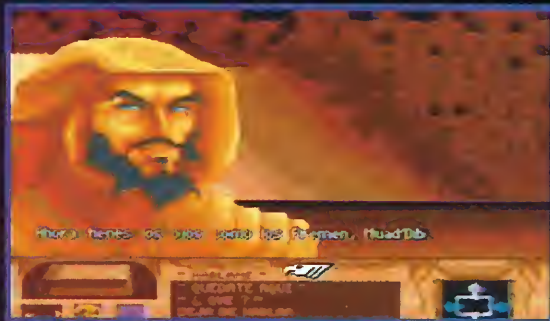
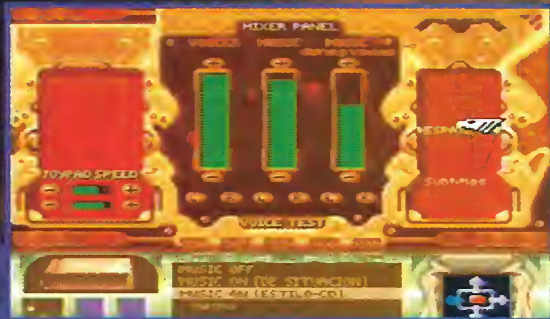
encargará de informarte sobre la producción de Especia. Y por último, Jessica te ayudará a comprender los extraordinarios poderes mentales que irás adquiriendo al entrar en contacto con La Especia.

Granjearte la confianza de los Fremens requerirá algo más de dedicación. Ellos esperan la llegada de un Salvador que les libre de la esclavitud, y que sitúe a Arrakis en el centro del Universo. Esperan un Mesías, y tú debes ser ese Mesías. Demuéstrales tu fuerza, coraje e inteligencia, porque ellos saben que en el enigmático Dune sólo triunfan los líderes carismáticos y los guerreros valientes.



Con Dune te sumergirás en un mundo donde hay algo mucho más importante que el dinero, La Especia, y tendrás que luchar por ella.





¿A qué estás esperando?

Dune cumple uno de los requisitos básicos para que un juego llegue a resultar imprescindible: sus altísimas cotas de adicción. A mí me ha tenido sorbido el coco por mucho tiempo, gracias a su simpleza de manejo y a sus apasionantes situaciones. Granjearte las simpatías de los Freemens, poner en marcha la producción de Especia, entrenar ejércitos, conquistar territorios... todo un mundo de opciones estratégicas que se maneja con un botón y que engancha con la fiereza característica de este desolado planeta.

En su contra, y siendo rigurosos, nos encontramos con que a nivel gráfico faltan detalles en los fondos. Pero, ¿qué importa eso cuando un juego resulta tan entretenido?

Teniente Ripley



MEGA CD



AVENTURA VIRGIN Westwood

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: Continuo

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Salvar

Gráficos

Las arenosas planicies de Dune no son el escenario ideal para hacer un alarde de imaginación a la hora de recrear lugares.

80

Sonido

Las voces son claras y comprensibles (siempre que conozcas el inglés o el francés, claro), y las melodías suaves.

85

Jugabilidad

Será difícil que encuentres una aventura tan complicada con un manejo tan sencillo como ésta. La diversión está asegurada.

89

Adicción

Según vayas conquistando Dune, fortaleciendo ejércitos y derrotando a Harkonnen, el juego te irá atrapando sin remisión.

91

Total

Dune es una aventura interactiva con un atractivo desarrollo, que te sumergirá completamente en una historia irresistible.

88

Lo Mejor

- El continuo aumento de opciones a lo largo de la aventura.
- La posibilidad de salvar el juego.

Lo Peor

- No salvar a tiempo y quedarte colgado y sin La Especia.

LO MÁS

NUEVO

UNA HISTORIA DE AMOR Y MUERTE



Los tenebrosos bosques de Transilvania esconden un tético castillo que todos los habitantes de la zona evitan. Es la morada del amo de la noche, del enigmático conde Drácula.

Obligado a vagar por la eternidad alimentándose de sangre humana, el Príncipe de las Tinieblas se ha enamorado de la mujer con la que piensa compartir el resto de su vida. Pero para conseguirlo, tendrá que enfrentarse a Jonathan Harker (es decir, a ti), un joven londinense

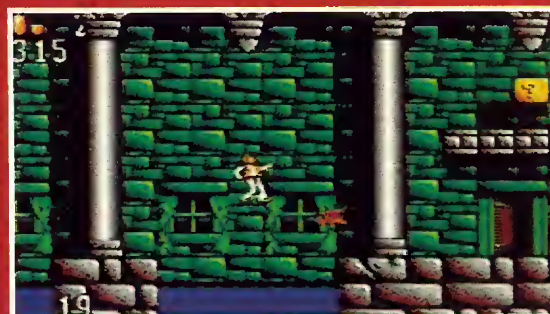
que no está dispuesto a que nadie le arrebatara su novia, ni siquiera si ese "nadie" es un vampiro.

Cegado por los deseos de venganza y con la obsesión de rescatarla, no dudarás en atravesar los siniestros parajes que te conducirán a la guarida del conde. El día está a tu favor, pero cuando la noche extienda su manto de oscuridad, Drácula y su ejército de criaturas nocturnas se levantarán de la tumba para defender lo que consideran suyo. Entonces, el peligro acechará oculto bajo múltiples formas. ►





Jonathan Harker no dudará en adentrarse en los dominios del conde Drácula. Una vez en el castillo, el Señor de las Tinieblas adoptará múltiples formas para intentar acabar con su vida.



Después de enfrentarte a las más variadas criaturas del averno, todavía tendrás que hacer frente a Drácula. En esta ocasión se presenta como un fornido caballero bastante difícil de vencer.



A mordiscos

El mito de los vampiros y de los muertos en vida ha cautivado a varias generaciones. Primero fue en forma de libro, gracias a la pluma de Bram Stoker. Después, el cine se ha encargado de difundir durante décadas diferentes variaciones sobre este mismo tema, la última de las cuales se la debemos a Francis Ford Coppola. Ahora, le ha tocado el turno al mundo de las consolas.



Cruela de Vil

En este caso, el vampiro más famoso, el mismísimo conde Drácula, se levanta de la tumba para ofrecer en Master System una aventura platformera. Y a falta de virtudes técnicas, lo mejor que se puede decir es que se trata de un cartucho altamente adictivo, que destaca, sobre todo, por su elevado nivel de jugabilidad.

MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS SONY IMAGESOFT Psygnosis

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 4

Gráficos

Horripilantes y variados enemigos, que se mueven en unos escenarios de lo más siniestro.

76

Música

Se ha quedado en un mero intento de poner los pelos de punta, y no recuerda en nada a Drácula.

69

Sonido FX

Los efectos se limitan a reproducir los disparos que efectúa Harker, careciendo de contundencia.

65

Jugabilidad

Aunque de sencillo control debido a lo limitado de los movimientos, pierde puntos al no tener continuaciones.

78

Adicción

Con Drácula como enemigo a batir, y si además os gustan las plataformas, pasaréis un rato agradable.

79

Total

Una adaptación más de la novela de Bram Stoker, que se suma al bombardeo de cartuchos basados en la misma historia.

77

Lo Mejor

• Enfrentarnos al conde Drácula.

Lo Peor

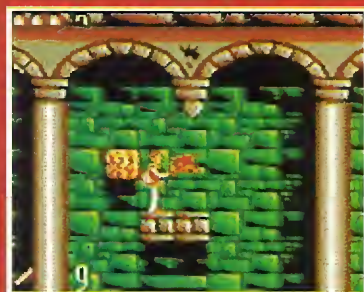
• Que el juego no tenga ni una sola continuación.

LO MÁS

NUEVO



SEGA
GAME GEAR



La "poca sangre" de Dracula

Pocas veces tendrás una oportunidad tan clara como ésta de medir tus fuerzas con el Señor de la Oscuridad. Pero, por desgracia, no es la primera vez que un cartucho trata de "chupar" de su título para llevarse más medallas de las que en realidad merece.

Porque este Dracula, aunque resulte un entretenido juego de plataformas, deja bastante que desear. Sus virtudes, siete fases de ajustada dificultad, chocan de plano con los numerosos defectos técnicos, lo que acaba por restarle parte de su buena jugabilidad. Lo dicho, interesante, entretenido, pero no tanto como nos hubiera gustado a todos.



Teniente Ripley

► Aparte de tu osadía, contarás a tu favor con unos bloques de piedra que ocultan agradables sorpresas. En su interior podrás encontrar corazones de energía, valiosos segundos y vidas extra, así como diversas armas que te ayudarán a enfrentarte a toda clase de zombies, esqueletos, fantasmas y vampiras.

Déjate guiar por el corazón, adéntrate en el castillo de Dracula y enfréntate al mismísimo señor de la noche. De tu victoria depende la paz eterna de tu alma, y, lo que es más importante, la vida de una bella joven.

GAME GEAR



PLATAFORMAS SONY Psychosis/Probe

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 2

Gráficos

La simpleza de escenarios y la escasez de enemigos contrasta con una buena ambientación tétrica.

75

Música

Se supone que la música debería dar miedo, pero se ha quedado en un simple amago de susto.

67

Sonido FX

Los efectos sonoros son, a todos los oídos, cortos, de escasa contundencia y de pobre realización.

65

Jugabilidad

La mecánica del juego resulta sencilla y divertida, pero se echa en falta algo más de chispa y variedad.

79

Adicción

Empezar desde cero cada vez que pierdes las tres vidas cansa al caza-vampiros más avezado.

79

Total

Espectros variados, plataformas múltiples y una buena jugabilidad, pero escaso de imaginación gráfica y sonora.

75

Lo Mejor

- Vivir una vampírica aventura frente a las criaturas de las sombras.
- Lo largo y difícil que resulta el juego: te durará.

Lo Peor

- Que no haya continuaciones.
- Que no se vea dónde vas a caer tras algunos saltos.
- La simpleza gráfica.



Repóker de Ases



Neo Geo

La mejor jugada

SUPER HIGH TECH GAME
NEO-GEO

The Future Is Now
SNK

SISCOMP GAMES



SISCOMP GAMES. Roselló, 184. 4º 3º. 08008 Barcelona. Tel. 93 323 45 65 / 215 07 58. Fax. 93 323 46 54

LO MÁS NUEVO

LOS 4 PILOTOS DE NINTENDO

Directamente de los Estados Unidos, llega a los ocho bits de Nintendo un juego de enorme éxito en las recreativas. En él, a lo largo de nueve circuitos con trazados diferentes, te medirás a los mejores pilotos de Fórmula Indy, y en especial a Danny Sullivan, la estrella de esta modalidad típicamente americana.

Empezarás el juego con tres vidas, restándose una si no quedas clasificado en primera posición. Aun así, cuentas con tres continuaciones con las que se puede acabar perfectamente una temporada. Ésta se compone de varias carreras de cinco vueltas, una de ocho, y, si consigues clasificarte, la Copa Tradewest de velocidad a 12 vueltas.

En pantalla aparecerá la totalidad del circuito en el que se desarrollará la carrera, con una zona de boxes y paneles de información mecánica en la parte inferior de la misma. Si concluyes la prueba en una buena posición, ganarás premios en metálico con los que podrás pagar gasolina, turbos, pastillas de freno, neumáticos, visitas al mecánico, M.P.G. (sistema de reducción de gasto en el carburante) y cambio de motor. Y no te preocupes que si no tienes suficientes conocimientos de mecánica, el propio Danny Sullivan los hará por ti.

Pero, sin duda, lo más destacable de este veloz cartucho es la opción de cuatro jugadores simultáneos, de la que podrás disfrutar siempre que tengas en tu poder el correspondiente periférico de la ocho bits de Nintendo. Un adaptador que, por cierto, se encontraba un poco olvidado por la compañía del fontanero. Así que aprovéchalo ahora que puedes.

INDY HEAT



NINTENDO
N.E.S.





La jugabilidad de los ocho bits

Los programadores de Tradewest no han sabido reflejar en toda su intensidad la espectacularidad, competitividad y velocidad de las carreras de Fórmula Indy. Aun así, nos encontramos ante un cartucho muy jugable, tanto por el fácil manejo de los monoplazas como por la opción de cuatro jugadores simultáneos.

El número de circuitos, nueve si logras clasificarte para la prueba final, puede resultar escaso, aunque el diseño de los trazados es diferente en cada uno de los velódromos norteamericanos que aparecen en el juego. Con «Indy Heat» la ocho bits de Nintendo se acerca un poco más a la intensidad y jugabilidad de los salones recreativos.

Cruela de Vil y Boke



NINTENDO



ARCADE TRADEWEST Rare Ltd.

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 3

Nº de fases: 9 circuitos
Niveles de Dificultad: 0

Nº Continuac.: 3
Megas: 8

Gráficos

No presenta circuitos espectaculares y el tamaño de los coches puede resultar pequeño.

76

Música

Se deja oír durante toda la carrera, aunque podía ser mejor. Es decir, al nivel habitual de la Nes.

77

Sonido FX

Tiene escasos efectos y los que aparecen resulta un tanto difícil distinguirlos.

76

Jugabilidad

La mejor baza de este juego. La posibilidad de competir cuatro jugadores a la vez es genial.

86

Adicción

Partiendo de la misma premisa, los cuatro jugadores, la adicción alcanza límites muy altos.

82

Total

Un excelente juego basado en las carreras de velocidad, con el que se puede quitar las telarañas a la consola Nintendo.

83

Lo Mejor

- La diversión a raudales que proporciona el adaptador para cuatro jugadores.
- El buen manejo de los coches.

Lo Peor

- Todos los apartados sonoros, muy poco cuidados teniendo en cuenta el buen juego que es.

LO M Á S
NUEVO



La sangre. Motor y principio de la vida, causa última de la muerte. La sangre. Ha habido tantas historias con la sangre como protagonista, tantos dramas... Pero la historia sangrienta por excelencia, es la del Conde Vladimir Dracul, Drácula para sus víctimas. Este siniestro personaje cerró un trato con el infierno. Un trato por el que renegaba de todo lo sagrado, a cambio de una inmortalidad escudada tras la sangre.

Drácula bebe sangre, vive por la sangre. Durante siglos ha mantenido este estremecedor rito, aliándose con las criaturas de la Noche. Ahora tiene a su disposición un ejército de zombies, lobos y monstruos sin nombre que vigilan por él.

Recluido en su castillo, en lo más recóndito de Transilvania, el conde ha estado esperando la llegada de la mujer que perdió cuando aún era mortal. Y por fin, avanzado ya el siglo XIX, ha encontrado la dama de sus sueños, la que debe acompañarle para el resto de la eternidad: la bella Mina.

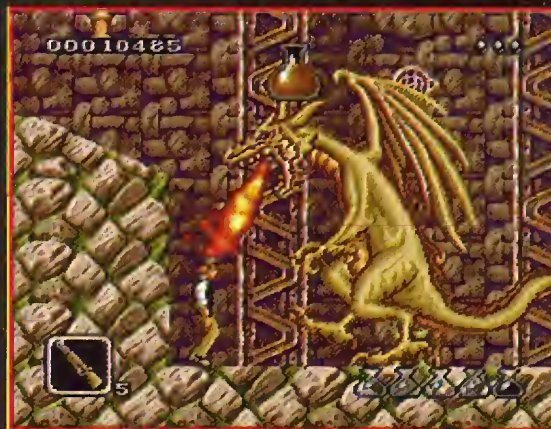
Con un mordisco fatal, Drácula ha sumido bajo su influjo a la joven londinense, y la ha llevado hasta su tenebrosa guarida. Jonathan Harker, su fiel enamorado, ha viajado hasta las mismas entrañas de los Cárpatos, para rescatarla y redimir su alma.

Allí, el valor del joven Harker tendrá que enfrentarse a pruebas capaces de volver loco a cualquier mortal. Porque las criaturas de la noche no permitirán que nadie perturbe el sueño de su señor...

Dracula

AMO Y SEÑOR DE LA NOCHE

NINTENDO
SUPER NINTENDO



De armas tomar

En algún oscuro rincón de cada fase, este hombrecillo de tenebroso aspecto estará esperando a que le hagas una visita. Alegrar con tu presencia su aburrida vida, te favorecerá de dos maneras distintas. Por un lado, te orientará sobre el punto en que se encuentra la salida; y por otro, te dará la posibilidad de obtener algunas armas útiles en tus enfrentamientos con los fantasmas. Después de hablar con él, investiga un poco y encontrarás tu premio.



A falta de sangre...

Esperaba algo más de este cartucho, por lo menos en cuanto a calidad técnica se refiere. Harker parece un bloque de cemento patinando por la pantalla, y sus enemigos no le andan a la zaga. Los decorados, por su parte, están desarrollados al más puro estilo Psygnosis, y aunque tendrán su encanto para sus forofos, no por ello dejan de ser un tanto sosos.

El único detalle que aumenta un poco el interés del juego es que los grandes mapeados dejan abiertos diversos caminos para concluir la fase.

El cartucho se deja jugar, pero carece de la chispa propia de los grandes.



Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS SONY Psygnosis

Nº jugadores: 1

Vidas: De 2 a 7

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 3

Megas: 8

Gráficos

Todos los personajes son "mazacotes" sin apenas animación, y resultan muy poco variados.

76

Música

Melodías con un ritmo trepidante, que no parecen las más apropiadas para una aventura tenebrosa.

79

Sonido FX

Algunos efectos están muy bien logrados, pero otros parecen cualquier cosa menos lo que representan.

74

Jugabilidad

Se deja jugar con facilidad. Pero que el protagonista se escurra a cada paso, no es precisamente cómodo.

79

Adicción

Es capaz de enganchar a los amantes de las plataformas, aunque tampoco es que emocione.

78

Total

Su jugabilidad contrasta con la "tétrica" animación de los personajes. Una pena, porque podía haber sido un cartucho sobresaliente.

77

Lo Mejor

- Enfrentarse a Dracula y sus secuaces.
- Los mapeados multidireccionales le dotan de mayor interés.

Lo Peor

- La escasa movilidad de los personajes.
- Algunos efectos sonoros son escalofriantemente desafortunados.

LO M Á S

NUEVO

**SIN ANILLOS
NIBELUNGOS**

SEGA
MEGA DRIVE



THE LOST VIKINGS

Erik, Olaf y Baleog son tres vikingos que vivían plácidamente en su aldea de Saintolaf, famosa gracias a cuatro bellas damiselas residentes en Miami, que se encargaron de demostrarnos cuán aguda era la inteligencia de las gentes de este pintoresco paraje. Imaginaos hasta qué punto usaban la cabeza, que en cacerías y demás actividades varoniles se repartían las competencias como si de ministros se tratara. Erik era el encargado de correr, saltar y darse de cabeza contra cualquier obstáculo molesto. Olaf manejaba con orgullo un resistente escudo, que soportaba hasta las parrafadas más recalcitrantes de su mujer. Y, por último, Baleog era el portador de la espada y las flechas.

Así, nuestros tres protagonistas disfrutaban de una alegre y

efectiva camaradería, que les hacía merecedores a la fama de mejores cazadores de Saintolaf. Con el tiempo, su interesante sistema de trabajo en equipo se puso en práctica en la aldea, en vista de que las armas escaseaban y que los guerreros se clavaban los cuernos mutuamente por conseguir un arco bien templado. Y acabó por alcanzar el máximo apoyo popular, cuando descubrieron que de este modo se ahorraban el engorro de transportar tantos materiales de guerra.

Sin embargo, cuando las cosas funcionan tan bien es señal de que algo se va torcer en el momento más inesperado. Puede tratarse de un accidente con el casco, el sarampión del niño o, como les ha ocurrido a nuestros amigos, de un inesperado secuestro a manos de unos desalmados marcianos. Sí, como lo oís. Los Dimastropecus, naturales del lejano sistema Maquetarios, ►



Será fundamental que aprendas a combinar las habilidades de los tres vikings. La pérdida de uno de ellos supondrá el final de la aventura.



La prehistoria está llena de peligros, pero en algunas ocasiones también reserva sorpresas tan agradables como estas oportunas burbujas.



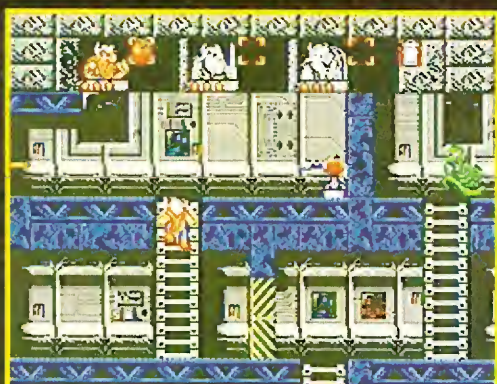
Adicción en clave vikinga

The Lost Vikings es uno de esos cartuchos de los que no podrás librarte por mucho que quieras cerrarte a sus encantos. El secreto de la enorme diversión que provoca no está en sus simpáticos gráficos ni en sus trepidantes melodías. Su atractivo radica en un desarrollo envolvente y brillantemente planeado, que obliga a dejar lo mejor de nuestra neuronas en manos de tres vikings alocados en su frenético viaje a través del tiempo.

La simple mecánica de juego permite una rápida evolución a lo largo y ancho de sorprendentes niveles, y su creciente dificultad consigue que aprendas a jugar al tiempo que te diviertes. El resultado es un juego de estrategia que derrocha calidad por los cuatro costados.

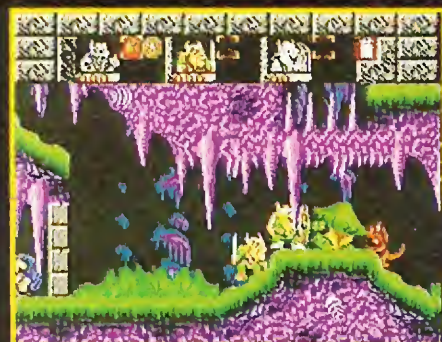


Teniente Ripley



LO M Á S

NUEVO

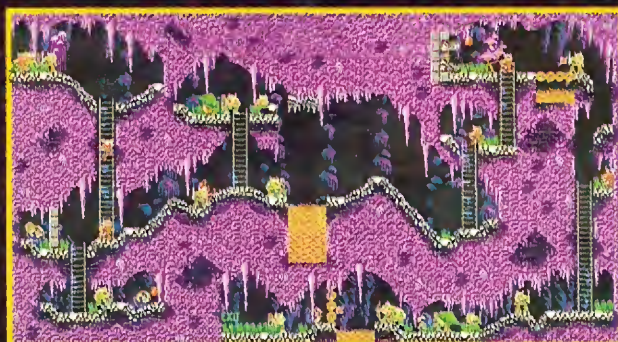


Tres guerreros vikingos

Erik: Sus condiciones atléticas le convierten en el único guerrero capaz de saltar y llegar a lugares inaccesibles. Su segunda habilidad consiste en que puede derribar muros a cabezazos. Por desgracia, está indefenso frente a los ataques enemigos, así que procura protegerle bien.

Olaf: Este vikingo grandote es capaz de soportar cualquier ataque frontal y detener el paso de los enemigos, y por eso es el portador del escudo. Aparte de su uso como defensa, si se pone este objeto sobre su cabeza, puede planear durante algunos segundos y evitar así el daño de una caída. Lo más recomendable es mandarle al frente de la expedición.

Baleog: Este iracundo guerrero es un acertadísimo tirador con arco y un gran espadachín. Sin él no podrás quitarte de encima a los enemigos, ni activar los interruptores que se encuentren lejos de tu alcance.



► han aterrizado en Saintolaf para arrebatar a los tres hábiles vikingos del lecho conyugal. La sorpresa y desconcierto de Erik, Olaf y Baleog no conoce límites, pero su sangre guerrera les impide quedarse de cuernos cruzados esperando un desenlace poco halagüeño. Así que se han puesto en marcha, y han explorado hasta el último rincón de la nave dispuestos a encontrar una salida a sus desdichas.

Para lograrlo, han tenido que poner en marcha cada una de sus neuronas para hacer funcionar teletransportadores, interruptores y hasta modernas computadoras parlantes. Lo malo es que al escapar de la nave no han vuelto a su amada aldea, sino que han caído de lleno en la prehistoria. Y eso no es lo peor. Por lo que parece, deberán continuar su viaje de era en era, hasta que encuentren el siglo correcto que les devuelva a casa. Toda un aventura temporal, que podrá tener un final feliz gracias a tu aguda inteligencia.

MEGA DRIVE



ESTRATEGIA VIRGIN Interplay

Nº jugadores: De 1 a 3

Vidas: 1

Nº de fases: 5 mundos

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 8

Gráficos

Los decorados pecan de falta de variedad. Para compensar, la animación de los personajes es buena.

85

Música

Las electrificantes y variadas melodías contribuyen a amenizar un cartucho divertido de por sí.

83

Sonido FX

Los efectos sonoros son cortos, de escasa contundencia y de una calidad inferior a la música.

82

Jugabilidad

El control de los personajes resulta un poco complicado si no tienes el pad de seis botones.

86

Adicción

La variedad de situaciones, trampas y obstáculos suponen un reto difícil de eludir.

90

Total

Adictivo como pocos, The Lost Vikings se convertirá en un cartucho imprescindible para los amantes de la estrategia.

88

Lo Mejor

- El adictivo y original desarrollo.
- Los tres vikingos.
- La opción de tres jugadores simultáneos.

Lo Peor

- Perder un vikingo cuando estás a punto de concluir el nivel.
- No tener el pad de seis botones.



Disponibles en
los mejores
videoclubs,
grandes
superficies,
tiendas de
cómic y de
videojuegos.

Este mes puedes
disfrutar el doble:

3x3 OJOS,

Existe una raza antigua
y poderosa que conoce
el secreto de la
inmortalidad.

DOOMED MEGALOPOLIS,
Nadie debe provocar la ira
de Masakado, espíritu
protector de Tokyo..



**P.V.P.
1.995 -pts.**
Edición limitada



Aterriza ahora en el siglo 21

Continúa tu colección de videos MANGA:



MANGA FILMS S. L. Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

LO MÁS
NUEVO



Deep Duck trouble (DONALD 2)

EN BUSCA DEL TESORO



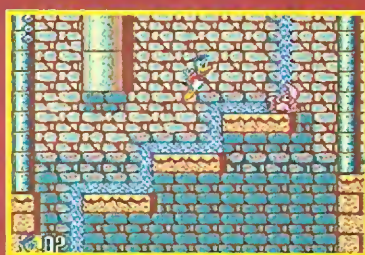
El Pato Donald llegó a su casa realmente enfadado porque los directivos de los estudios de cine para los que trabaja no le querían subir el sueldo. Indignado ante tal atropello a un actor de su talento, decidió descargar su malhumor escoba en mano, y aprovechó para limpiar el desván de su casa.

Entre telarañas y montañas de polvo, encontró un milenario pergamino con un enigmático mensaje: "Sólo quien posea la corona del Rey de la Jungla podrá pasar. En el volcán, la joya de fuego tendrás que encontrar. En la isleta, la quilla de un pájaro gigante hará que salga a la luz. En el santuario, el camino correcto será uno entre cien. Y ante la estatua, para completar la misión, primero el enigma tendrás que resolver". Entusiasmado, Donald no dudó en iniciar la búsqueda de lo que prometía ser un fabuloso tesoro con el que sanear su maltrecha economía.

Por supuesto, tú te convertirás en el famoso palmípedo que tratará de atravesar las seis fases que describe el pergamino. Y para lograrlo, por el camino te encontrarás (además de los inevitables enemigos) una serie de bloques de madera que podrás lanzar a la cabeza de tus adversarios o bien romper para hacerte con los items que contienen.

No lo dudes. Pon a prueba tus reflejos y tu habilidad para desafiar a los enemigos más pintorescos, y podrás hallar el tesoro más fabuloso que jamás hayan visto tus ojos.





Si te has divertido con Donald en los tebeos y dibujos animados, seguro que querrás acompañarle en esta aventura para la Master.



Los bloques no sirven sólo para acabar con tus enemigos. Si miras en su interior, puedes encontrar agradables sorpresas.



Simpatía a raudales

Es extraño el mes que uno de los personajes creados por Walt Disney no visita alguna de las consolas. En esta ocasión, Master System se dispone a recibir a un invitado de excepción. El irascible y entrañable Pato Donald os invita a acompañarle, a lo largo de una aventura de plataformas repleta de acción y del buen hacer que caracteriza a los juegos procedentes de la "factoría de los sueños".



Vamos, que os encontraréis un juego muy cuidado en todos sus aspectos gráficos, que destaca especialmente por las animaciones del protagonista. Como en los dibujos animados, sólo que de vosotros dependerá el rumbo de los acontecimientos.

Cruela de Vil

MASTER SYSTEM

**DEEP
DUCKTROUBLE**

STARRING
Donald Duck
© 1993 Disney

PLATAFORMAS SEGA Disney

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Infinitas

Megas: 4

Gráficos

Cada fase se desarrolla en un escenario diferente y las animaciones de Donald son muy, muy buenas.

86

Música

Las melodías tienen el toque movidillo que requiere el cartucho, pero son simplemente correctas.

75

Sonido FX

Los aspectos sonoros del juego son escasos y repetitivos. Disparos, saltitos y poco más.

73

Jugabilidad

De sencillo manejo. Los movimientos del Pato Donald no son nada complicados de realizar.

87

Adicción

Los aficionados al mundo Disney disfrutarán a rabiar. El resto se encontrará un simple juego de plataformas.

82

Total

Una delicia visual que conserva todos los toques que han convertido al Pato Donald en uno de los "dibujos" más famosos.

85

Lo Mejor

- El protagonista, se ha sabido reproducir todo su encanto.
- La calidad gráfica.

Lo Peor

- Se echa de menos un mayor número de fases, ya que no resulta muy difícil llegar al final.

LO MÁS

NUEVO

POR EL AMOR DE UNA MUJER



El maquiavélico Dark Cloak no escarmienta. Como recordarás, Master Higgins ya le tuvo que dar una lección, pero él sigue en sus trece. Y puestos a incordiar, no se le ha ocurrido otra cosa que arrancar a Tina de los brazos de Higgins, o lo que es lo mismo en este caso, de tus brazos.

Cegado por la indignación, no te va a quedar más remedio que iniciar lo que promete ser un tortuoso camino, a través de las ocho islas que el "oscurito" ha plagado de sus peligrosos secuaces. Así recorrerás inhóspitos desiertos, las aguas más profundas, frondosos bosques y pantanos de lava, mientras águilas, escorpiones, buitres y demás fauna exótica se empeña en acabar contigo.

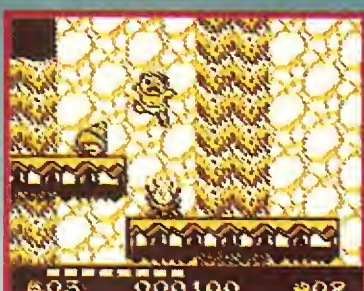
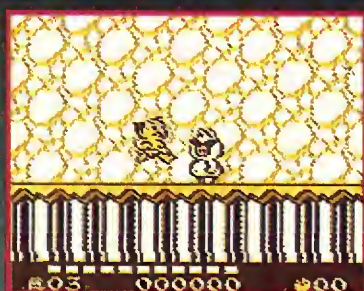
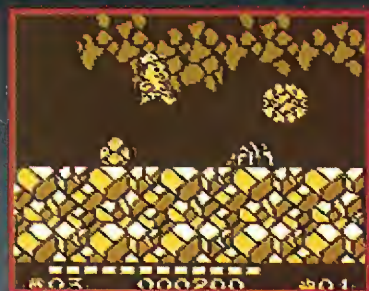
Te preguntarás qué puedes hacer para escapar con vida de todos estos peligros. Pues muy sencillo. Aunque comiences el juego sin nada con que defenderte, a lo largo de tu camino podrás coger sabrosas frutas que aumentarán tu nivel de energía (es fundamental que acapares todas las que puedas, para evitar que tu barra de energía toque fondo).

ADVENTURE ISLAND II



Pero no creas que esto es todo, ya que también encontrarás huevos que al eclosionar te facilitarán un poco la vida. Algunos te transportarán a fases ocultas, otros te proporcionarán armas, y los más valiosos te sorprenderán con el nacimiento de ciertas especies de dinosaurios que, aparte de ser un práctico medio de transporte, pueden servirte para que te enfrentes con más seguridad a tus enemigos.

El rescate promete ser complicado. Pero piensa en lo agradecida que va a estar Tina cuando la liberes de las garras de Dark Cloak, y ya verás con qué decisión te lanzas a la aventura.



Ayer, hoy y siempre

Uno de los héroes más emblemáticos de la factoría Nintendo, Master Higgins, reaparece en la consola portátil de esta casa para continuar enganchando con sus aventuras. La segunda entrega para Game Boy de «Adventure Island» mantiene el encanto de su versión predecesora, así como sus elevados índices de jugabilidad y adicción sin límites.



Cruela de Vil

Sólo hay una manera de definirlo: un juego con solera, que sacrifica cualquier clase de innovación técnica a cambio de mantener la línea clásica que ha elevado la saga de Master Higgins a la categoría de mito. Como puedes comprobar, un cartucho al que debes prestar mucha, pero que mucha atención.



GAME BOY



ARCADE HUDSON Hudson Soft

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 8

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 1

Gráficos

En general, todo el aspecto animado del juego es muy sencillo. Pero eso no quiere decir que sea malo.

76

Música

Simpáticas, adecuadas y suaves melodías os acompañarán en vuestro recorrido por las islas.

77

Sonido FX

Los efectos se limitan a simular diferentes tipos de disparos, dependiendo del arma que se emplee.

74

Jugabilidad

El sencillo control del personaje y la elección de armas o dinosaurios elevan la diversión del juego.

80

Adicción

La curiosidad por explorar todas las islas y el afán por rescatar a Tina harán que os enganchéis sin remedio.

82

Total

Nueva entrega de la saga de Higgins, que sin hacer grandes alardes, está tan lograda y entretenida como las anteriores.

79

Lo Mejor

- El elevado número de fases y niveles, aunque tampoco nos podemos olvidar de los dinosaurios.

Lo Peor

- Que los enemigos aparezcan de uno en uno.
- Si sois un poco hábiles y aprovecháis los passwords, no os resultará difícil.

Listas de Éxitos

¡Por fin la tenéis aquí! Ya hace unos meses que os venimos comentando las novedades del Mega CD, así que la lista de los diez mejores compactos tenía que estaral caer. Y para gozada de todos sus poseedores, este mes ha sido el definitivo. Como veis, la familia consolera es cada vez más numerosa.

MEGA
CD



El primer líder de esta lista tenía que ser un gran personaje. ¿Y qué mejor que un héroe de la talla de Batman? Pero que se ande con cuidado, que los que andan detrás tampoco son mancos.

- 1 (N) **BATMAN RETURNS**
- 2 (N) **Thunder Hawk**
- 3 (N) **Ecco the Dolphin**
- 4 (N) **Silpheed**
- 5 (N) **Sonic**
- 6 (N) **Final Fight**
- 7 (N) **Chuck Rock**
- 8 (N) **Dune**
- 9 (N) **Lethal Enforce**
- 10 (N) **Jaguar**

GAME
BOY



A pesar de que se dice que las tortugas son lentas, no se puede decir lo mismo de estas fabulosas Tortugas Ninja, que con la velocidad del rayo han aparecido en la cuarta posición.

- 1 (R) **LEGEND OF ZELDA**
- 2 (R) **Super Mario Land 2**
- 3 (R) **Top Ranking Tennis**
- 4 (N) **TMHT 3**
- 5 (4) **Asterix**
- 6 (5) **Jurassic Park**
- 7 (6) **Looney Toons**
- 8 (7) **Darwing Duck**
- 9 (N) **Adventure Island 2**
- 10 (R) **Joe & Mac**

MASTER SYSTEM



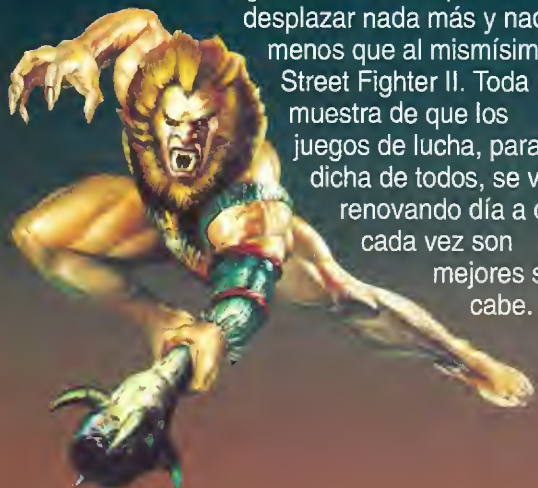
A pesar de que todos sabemos que Sonic es el personaje por excelencia y que es muy difícil desbancarle, no nos extrañaría que Mowgli y sus amigos logran quitarle el puesto en poco tiempo. Y es que poco a poco ha subido hasta el segundo puesto.

- 1 (R) **SONIC CHAOS**
- 2 (3) **Jungle Book**

- 3 (2) **Sonic 2**
- 4 (4) **Land of Illusion**
- 5 (6) **Desert Strike**
- 6 (5) **Street of Rage**
- 7 (9) **Robocop vs Terminator**
- 8 (R) **Cool Spot**
- 9 (7) **Master Kombat**
- 10 (R) **Alien 3**

MEGA DRIVE

No ha hecho más que llegar, y el Eternal Champion ya se ha encaramado a la primera posición. Y eso que la lista de Mega Drive ha duplicado su número de componentes. Para conseguirlo, ha tenido que desplazar nada más y nada menos que al mismísimo Street Fighter II. Toda una muestra de que los juegos de lucha, para dicha de todos, se van renovando día a día y cada vez son mejores si cabe.



- 1 (N) **ETERNAL CHAMPION**
- 2 (1) **Street Fighter II**
- 3 (2) **Aladdin**
- 4 (N) **Toejam & Earl 2**
- 5 (4) **E.A. Soccer**
- 6 (R) **Sonic Spinball**
- 7 (5) **Flashback**
- 8 (N) **Ren Stimpy**
- 9 (N) **Robotnik Bean ...**
- 10 (7) **Robocop vs Terminator**
- 11 (8) **TMHT Tournament**
- 12 (3) **Jurassic Park**
- 13 (9) **Lethal Enforce**
- 14 (10) **Bubsy**
- 15 (N) **Zool**
- 16 (R) **Sonic 2**
- 17 (R) **Jungle Strike**
- 18 (N) **Gauntlet IV**
- 19 (N) **Sensible Soccer**
- 20 (R) **Mortal Kombat**



De puntillas han entrado las dos novedades que presenta la lista de N.E.S. de este mes. Pocos, muy pocos cambios para una consola que cada vez parece más anclada.

- 1 (R) **SUPER MARIO III**
- 2 (R) **The Return of Jocker**
- 3 (3) **Asterix**
- 4 (R) **Star Wars**
- 5 (R) **Robocop 3**
- 6 (R) **Battletoads**
- 7 (8) **Crash Dummies**
- 8 (7) **Shatter Hand**
- 9 (N) **Indy Heat**
- 10 (N) **The Prince of Persia**



La portátil de Sega parece haberse tomado una etapa de descanso de cara a las Navidades. Pero que no se fíe Sonic, que este Jungle Book tiene visos de convertirse en todo un líder.

GAME GEAR

- 1 (R) **SONIC 2**
- 2 (R) **Jungle Book**
- 3 (R) **Land of Illusion**
- 4 (R) **Star Wars**
- 5 (6) **Ecco the Dolphin**
- 6 (5) **Chuck Rock 2**
- 7 (R) **Robocop vs Terminator**
- 8 (R) **F-1**
- 9 (R) **World Cup Soccer**
- 10 (R) **Road Runner**

SUPER NINTENDO

Como veis, también la lista de Super Nintendo se ha visto ampliada en diez puestos más. Pero es que son tantas las novedades que todos los meses aparecen para las consolas de 16 bits, que esta ampliación se hacía inevitable. Quien no parece haberlo notado es Aladdin, que gracias a su alfombra voladora y a su Genio de la lámpara, ha avanzado de golpe y porrazo seis puestos para situarse a la expectativa. Tiene ante sí dos grandes juegos, pero con el tiempo, todo es posible.



- | | | |
|----|------|-----------------------------|
| 1 | (R) | S.F.II TURBO |
| 2 | (R) | Star Wing |
| 3 | (9) | Aladdin |
| 4 | (R) | Super Mario All Star |
| 5 | (N) | S. Emp. Strikes Back |
| 6 | (R) | Batman Returns |
| 7 | (N) | Flashback |
| 8 | (5) | Jurassic Park |
| 9 | (3) | Dragon Ball Z |
| 10 | (7) | Alien 3 |
| 11 | (N) | TMHT Tournament |
| 12 | (R) | Tecmo NBA |
| 13 | (8) | Mortal Kombat |
| 14 | (N) | Sunset Raiders |
| 15 | (R) | Battletoads |
| 16 | (10) | Bubsy |
| 17 | (N) | Bomberman |
| 18 | (N) | Sensible Soccer |
| 19 | (R) | The Legend of Zelda |
| 20 | (N) | Cool Spot |

NEO GEO



Tras la tempestad, ha venido la calma a la Neo Geo. El Samurai Shodown ya se ha afirmado en la primera posición, y no está dispuesto a que nadie mueva un sólo dedo a sus espaldas. Cualquiera se atreve.

- | | | |
|----|-----|-------------------------|
| 1 | (R) | SAMURAI SHODOWN |
| 2 | (R) | Art of Fighting |
| 3 | (R) | Fatal Fury 2 |
| 4 | (R) | Super Side Kicks |
| 5 | (R) | World Heroes 2 |
| 6 | (R) | Trash Rally |
| 7 | (R) | Sengoku 2 |
| 8 | (R) | Ghost Pilots |
| 9 | (R) | World Heroes |
| 10 | (R) | Three Count Bout |

TURBO GRAFX



Tampoco pueden estar muy contentos los poseedores de la Turbo, porque cada vez son menos las novedades que aparecen para ella. Y sin novedades, no puede haber cambios.

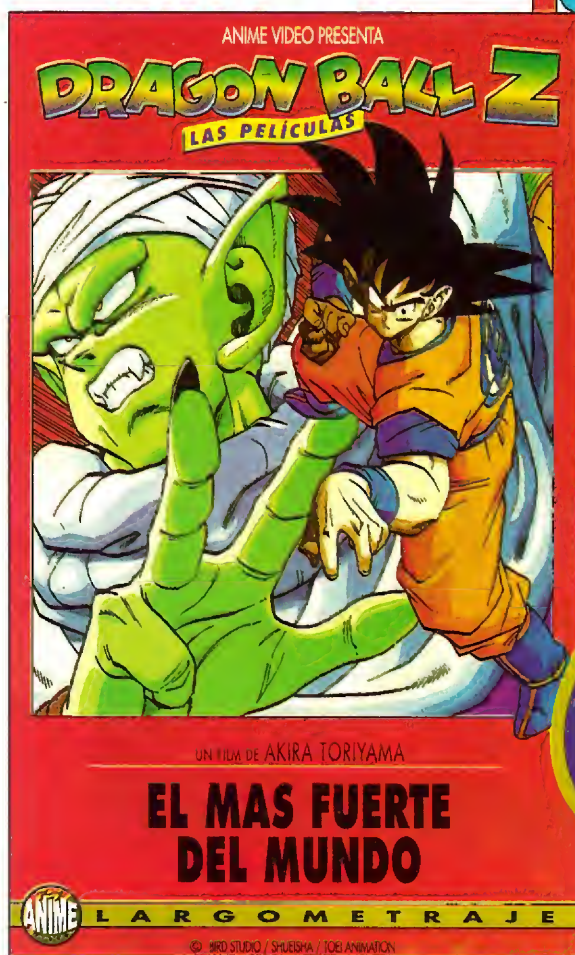
- | | | |
|----|-----|----------------------------|
| 1 | (R) | FINAL MATCH TENNIS |
| 2 | (R) | PC Kid 2 |
| 3 | (R) | Splatter House |
| 4 | (R) | Operation Wolf |
| 5 | (R) | Bomberman |
| 6 | (R) | Dungeon Explorer |
| 7 | (R) | New Zealand History |
| 8 | (R) | Gradius |
| 9 | (R) | Cratermaze |
| 10 | (R) | Imposamole |

Empieza tu colección de los largometrajes

DRAGON BALL Z

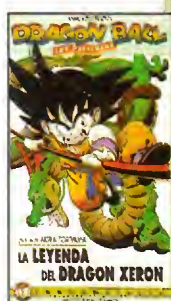
LAS PELÍCULAS

Descubre ahora
el poder de los
Super-guerreros!!



P.V.P.
1.995 .-pts.
Cada una

Edición limitada



Otros títulos editados de la colección:

1. LA LEYENDA DEL DRAGON XERON
2. LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
3. AVENTURA MISTICA



El futuro ya está aquí!!

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L., Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21



Por fin
en video!!

Hasta hoy
sólo conocías
la serie de TV.
Descubre ahora
y alucina con
la verdadera
historia:

3 Largometrajes "DRAGON BALL"

6 Largometrajes "DRAGON BALL Z"

Un total de 9 películas que
constituyen la filmografía
completa "DRAGON BALL"
de AKIRA TORIYAMA.

NO LAS DEJES ESCAPAR!

Lanzamiento de enero:

• GÁRLICK JUNIOR INMORTAL
Disponible a partir
del 12 de enero

• EL MAS FUERTE DEL MUNDO
Disponible a partir
del 26 de enero

© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

Los encontrarás en los
mejores videoclubs,
grandes superficies,
tiendas de cómics
y de videojuegos.

Cómic editado por PLANETA de AGOSTINI

¿Mega CD? ¡Una solución quiero!



Este mes hemos cogido por banda al Mega CD -parece que va a ser el Rey de las Fiestas- y le hemos aplicado un tratamiento de shock para saber hasta dónde puede llegar. Para ello nos hemos hecho con los mejores compactos del 94 -nos adelantamos de nuevo al futuro- y los hemos in-

cluido en un súper reportaje en el que avanzamos lo último y lo más fresco sobre este cacharro. Así que si buscabas so-

luciones para tu Mega CD, pues nada, aquí te damos unas cuantas.

Y una vez que te hayas enterado bien de lo que espera en compacto, podrás sumergirte en

nuestras guías de Jurassic Park y Aladdin, que para soluciones definitivas ya estamos nosotros. Y nos encanta saberlo.



Elige lo Mejor
Elige TodoSega

Sólo los

No

**podrán llegar
a la siguiente
página...**

SUPER NINTENDO

- ☐ Legend Of Zelda
- ☐ T.M.H.T. Tournament Fighters
- ☐ Super Empire Strikes Back
- ☐ Axelay
- ☐ Mickey Mouse
- ☐ Super Star Wars
- ☐ Starwing
- ☐ Super Swiv
- ☐ Tiny Toon
- ☐ Addams 2
- ☐ Flashback
- ☐ Jurassic Park
- ☐ Street Fighter II Turbo
- ☐ Sensible Soccer
- ☐ Mario All Stars
- ☐ Bubsy
- ☐ Dragon Ball Z
- ☐ Battletoads
- ☐ Aladdin
- ☐ Batman Returns

M. SYSTEM

- ☐ Global Gladiators
- ☐ Wolfchild
- ☐ Krusty's Fun House
- ☐ Cool Spot
- ☐ Sonic Chaos
- ☐ Jungle Book
- ☐ Robocop Vs Terminator
- ☐ Desert Strike
- ☐ Ottifants
- ☐ Road Runner

NES

- ☐ Battletoads
- ☐ Maniac Mansion
- ☐ Panic Restaurant
- ☐ Talespin
- ☐ Return Of The Joker
- ☐ Shatter Hand
- ☐ The Jetsons
- ☐ Asterix
- ☐ Robin Hood
- ☐ Prince Of Persia

MEGA DRIVE

- ☐ Toe Jam & Earl 2
- ☐ Ecco The Dolphin
- ☐ Streets Of Rage II
- ☐ Tiny Toon
- ☐ Flashback
- ☐ Jungle Strike
- ☐ Mortal Kombat
- ☐ Bubsy
- ☐ Rocket Night Adventures
- ☐ Chuck Rock 2

- ☐ Jurassic Park
- ☐ Street Fighter II S.C.E.
- ☐ Aladdin
- ☐ Robocop Vs Terminator
- ☐ Tournament Fighters
- ☐ Sonic Spinball
- ☐ E.A. FIFA Soccer
- ☐ Sensible Soccer
- ☐ Lethal Enforces
- ☐ Eternal Champions

MEGA CD

- ☐ Sonic CD
- ☐ Silpheed
- ☐ Batman Returns
- ☐ Ecco The Dolphin
- ☐ Thunderhawk

- ☐ Samurai Shodown
- ☐ Art of Fighting
- ☐ Fatal Fury 2
- ☐ Super Side Kicks
- ☐ World Heroes 2

NEO

GEO

PORTÁTILES

GAME BOY

- ☐ Star Wars
- ☐ Turtles 3
- ☐ The Fidgetts
- ☐ Top Rankin Tennis
- ☐ Darkwing Duck
- ☐ Zelda
- ☐ Addams 2
- ☐ The Flintstones
- ☐ Asterix
- ☐ Prince Of Persia

- ☐ Shinobi II
- ☐ Battletoads
- ☐ Global Gladiators
- ☐ Land Of Illusion
- ☐ Chuck Rock 2
- ☐ Surf Ninjas
- ☐ Star Wars
- ☐ F-1
- ☐ Cool Spot
- ☐ Jungle Book

GAME GEAR

BASES

1º. Podrán participar en esta votación todos los lectores que envíen su cupón de voto (no valen fotocopias) a:

HOBBY PRESS, S.A.

HOBBY CONSOLAS

Apdo. Correos 400

28100 Alcobendas. Madrid
Indicando en una esquina del sobre:

MEJORES JUEGOS DEL AÑO

2º. Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Diciembre de 1.993 al 1 de Febrero de 1.994.

3º. El escrutinio de los votos se realizará a lo largo del mes de enero y los resultados finales se prepararán el 4 de febrero.

4º. De entre todas las

Los

votaciones recibidas, la redacción de HOBBY CONSOLAS y MICROMANIA elegirá al azar DIEZ cartas que serán premiadas con una MOUNTAIN BIKE cada una. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5º. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º. Los resultados de este concurso se publicarán en el número de Marzo de la revista.

7º. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8º. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por el organizador de esta votación: HOBBY PRESS S.A.

Nombre Apellidos.....
Dirección
Localidad Provincia..... CP
Telf Edad.....

E

res un N°1, chaval. Por eso estás leyendo esto, y por eso te damos la oportunidad de elegir el N°1, el mejor cartucho de entre todos los publicados durante este año. Ahora más que nunca confiamos en tu criterio y te retamos a opinar. A decidir. Así que no lo dudes, hazte oír, participa y no dejes escapar la oportunidad de encumbrar ese juego que tanto te gusta. El prestigio y 10 bicis están en juego.



Mejores Del 93

CÓMO VOTAR

El mecanismo de esta votación es muy sencillo, pero requiere que seáis legales para que todo salga bien. Como véis, os hemos propuesto una serie de finalistas para cada consola.

Se trata de que marquéis con una cruz el juego que más os guste PARA LA CONSOLA O CONSOLAS QUE TENGÁIS.

Por ejemplo, si tenéis una MegaDrive, debéis elegir sólo un juego de entre los que aparecen en la casilla de Mega Drive, pero si tenéis además una Game Boy, podréis votar también en el apartado de Game Boy.

Así que no hagáis trampas, votad sólo a los juegos que conozcáis de las consolas que tengáis.



¡¡¡ Consigue tu Mountain Bike!!!!



LASERS

GODS

Algunos passwords para salir del apuro y, de paso, jugar a ser dioses con más garantías que antes:

NIVEL 1: NASHWAN
NIVEL 2: COYOTE
NIVEL 3: FOXX

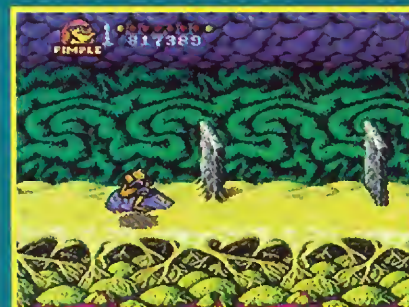
MEGA DRIVE



BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

SUPER NINTENDO

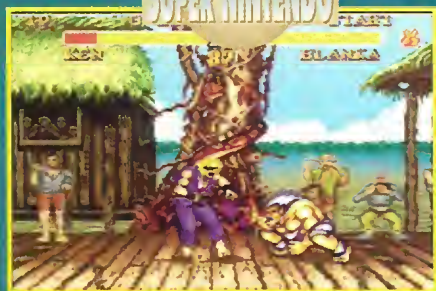
Espera hasta que el logo de Tradewest aparezca y la pantalla del título empiece a subir, y pulsa A, B y ABAJO. Sin soltar nada, aprieta START y deberás ser recompensado con 5 vidas y otras tantas continuaciones.



STREET FIGHTER II TURBO

Por si acaso no lo sabíais, Vega está capacitado para hacer un doble salto hacia atrás, que además de no venir en las instrucciones, alucinará a más de uno. ¿Cómo se hace? En el modo turbo, presionad tres botones de puñetazo simultáneamente. Y en el modo normal, hacia atrás dos veces en el control pad.

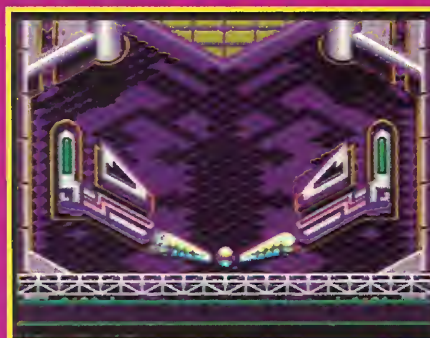
Pero aquí no se acaban los trucos para este juego. Probad ahora éste, que es el más espectacular que hemos encontrado. Cuando aparezca el logo de Street Fighter II en pantalla -con fondo negro-, haced rápidamente el siguiente movimiento: Abajo, R, arriba, L, Y, B en el pad del segundo jugador. ¿Hecho? Bueno, pues si todo ha salido bien, oiréis un chirrido maquinero, justo en el momento en que el logo de TURBO aparece en pantalla. Ese chirrido indicará que disponéis de 10 estrellas para hacer del modo turbo una auténtica locura.



CRUE BALL

Todos los juegos de Pinball

tienen su encanto, ya que nos tientan a desafiar la ley de la gravedad. Y especialmente si es, como en este caso, a ritmo de Motley Crue. Pero mucho más grave es que no empecemos ya con el truco (chiste malo, ya lo sé). Mientras estéis escuchando la canción del nivel 6 en el sound test, debéis pulsar A, C, A, B y START. Una vez hecho esto, podréis avanzar de nivel con sólo pulsar B y ARRIBA cuando el juego haya comenzado.



MEGA DRIVE

& PHASERS

GLOBAL GLADIATORS

Al igual que en la Mega, la Master también tiene derecho a su truco de elegir fase en este juego ecológico: En el menú de opciones, escoge la segunda, y entonces mueve el Pad de esta forma: IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA y DERECHA.



MICRO MACHINES

Para el juego en el hueco que hay dentro de la última esquina de la carrera número 5, y sólo necesitarás cruzar la línea para ganar la carrera. Un truco muy raro, que parece un error de programación.



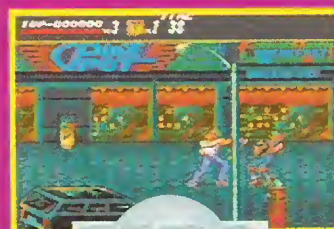
MAGIC SWORD

Vé a la pantalla de opciones y presiona "EXIT" en el menú con el control pad del primer jugador. Ahora, haz L, R y START en el pad del segundo jugador, y accederás a un significativo menú donde podrás elegir nivel.



STREETS OF RAGE II

Para jugar acompañado y, por aquello de no regañar, hacerlo con el mismo personaje, seguid estas simples normas. En la pantalla del título, presionad botón B y derecha en el mando del primer jugador, y botón A e izquierda en el mando del segundo. No soltéis los botones y presionad botón C en el mando del segundo jugador.



PODER PARA TU CONSOLA

• Para SEGA Megadrive
• Selector de imagen ralentizada
• Triple disparo
• Movimiento en 8 direcciones



• Para SUPERINTENDO
• Autodisparo - Turbodisparo
• Selector de imagen ralentizada
• Movimiento en 8 direcciones



NUEVO

• Para SEGA Megadrive
• 6 botones
• Autodisparo - Turbodisparo
• Selector de imagen ralentizada
• Movimiento en 8 direcciones



• Para SEGA MASTER SYSTEM
• Autodisparo - Turbodisparo



LASERS

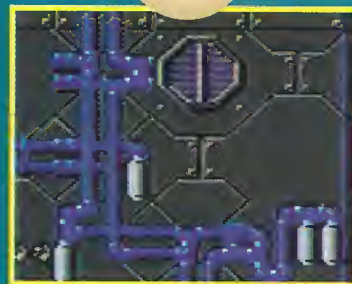
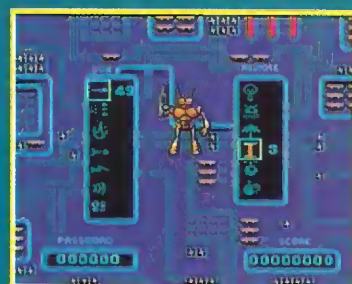
HOOK

Truco para conseguir 99 vidas: en las cavernas del nivel 5, déjate caer hasta el fondo, anda a la derecha esquivando tanto a serpientes como a vampiros, y nada bajo las rocas, donde encontrarás un icono que te dará 3 vidas. Luego déjate matar y vuelve a hacer lo mismo. Repitiendo el proceso muchas veces, conseguirás hasta el tope de 99 vidas.



BOB

Bien, muchachos. Como sabemos que un truco de inmunidad puede acabar con la gracia de este juego de un plumazo, os deberéis conformar con este otro truco para conseguir todas las armas posibles y nueve remotes. Para ello, sólo deberéis introducir el código 196420 en la pantalla de continuación. Cuando os comuniqué que la clave no es válida, no debéis preocuparos, ya que al comenzar una nueva partida tendréis todo el armamento que necesitéis.



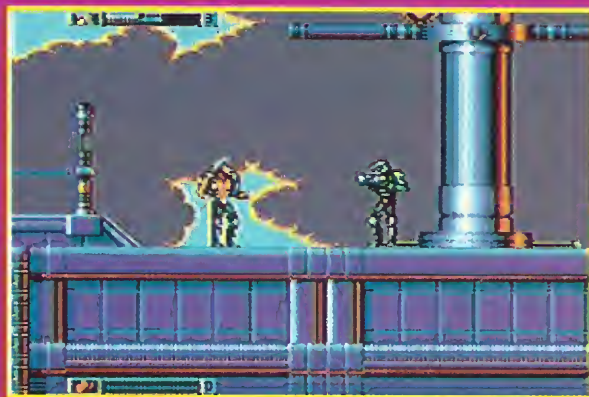
ADDAMS 2

Atento a este truco tan marchoso, que sólo podrás ejecutar si tienes un mando con "multifire". ¿Es tu caso? Pues toma nota. Primero, coloca en "autofire" los botones L y R. Comienza a jugar, y cuando saltes contra una pared presiona los botones L -para pegarte como una lapa a la pared izquierda- y R -para hacer lo mismo con la pared de la derecha-. Y si después de todo eso vuelves a saltar en el aire, ¡sorpresa morrocotuda!



WOLFCHILD

Para empezar en cualquiera de los cinco niveles que posee este juego de hombres lobo, basta con que utilices este sencillo password, y ¡a jugar! El código es: J8TPR



& PHASERS

LUCKY DIME CAPER

Cuando pierdas tu última vida y aparezca la pantalla de continuación, pulsa ABAJO y el botón 1 a la vez. Continuarás el juego en el nivel en que perdiste la vida, y sin más jugarás con las indescriptiblemente deseadas vidas infinitas.



GAME GEAR

ROBOCOP 2

Un tuco bestial: para ver el final del juego sin ni siquiera jugar una partida, haced esto: cuando la pantalla del título aparezca, pulsa



NINTENDO
GAME BOY

POR TELÉFONO, TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*

(91) 594 35 30 y fax: (91) 594 39 86

* (PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

Horario: Lunes a sábado de 10 a 2 y de 5 a 8,30

Cerrado sábados tarde

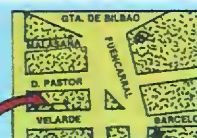
COCONUT

TIENDA COCONUT

C/ VELARDE, 8

28004 MADRID

METRO: TRIBUNAL Y BILBAO



MEGA CD II



MEGA CDII + ROAD AVENGER	43990
MEGA CDII + AVENGER - SONIC CD	51900
MEGA CD II + MEGADRIIVE SONIC	62900
AFTER BURNER III	CONS
BATMAN RETURNS	9490
CHUCK ROCK	7990
DRACULA	CONS
ECCO THE DOLPHIN	9490
FINAL FIGHT	8490
HOOK	9490
JURASSIC PARK	8490
JAGUAR XJ-220	8490
LETHAL ENFORCERS	CONS
MUSIC VIDEO 1: INXS	9490
NIGHT TRAP	11900
PRINCE OF PERSIA	8490
ROBO ALESTE	8490
SEWER SHARK	8490
SONIC CD	7990
SILPHEED	8490
THUNDERHAWK	8490
TIME GAL	8490
WOLF CHILD	7990

MEGADRIIVE



MEGADRIIVE SONIC PACK	19900
MEGADRIIVE MEGA ACCION	25900
MEGADRIIVE MEGA PACK	25900
MEGADRIIVE FLASHPACK	25900
MEGADRIIVE STREET FIGHTER II	28900
ARCADE POWER STICK 2 (6 botones)	6990
MEGA STICK	4690
CONTROL PAD II 6 BOTONES	2890
CONTROL PAD	2400
MEGAMASTER II	5990
MEGAPAD II	2890
ADAPTADOR 4 JUGADORES	CONS
EXTENSION CORD	790
ADAPTADOR JUEGOS AMERICANOS	2990

JUEGOS:	
ALADDIN	9490
ASTERIX	9490
CLIFFHANGER	6490
CHUCK ROCK 2	8490
DRACULA	6490
ETERNAL CHAMPIONS	CONS
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	8990
FORMULA 1	9490
GALILEO 4	CONS
GODS	6990
GUNSTAR HEROES	7990
HAUNTING	9490
JUNGLE STRIKE	8990
LAST ACTION HERO	6490
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	7490
RANGER X	7490
ROBOCOP VS. TERMINATOR	6490
STREET FIGHTER II CH. ED	10990
SNAKE RATTLE I ROL	8490
SHINOBI III	8490
T.M.H.T. TOURNEMENT	9490
ULTIMATE SOCCER	8490
VIRTUAL PINBALL	CONS

JUEGOS OFERTA:	
BATMAN RETURNS	3990
CAPITAN AMERICA	4990
EX MUTANTS	3990
FLASHBACK	7990
GLOBAL GLADIATORS	4990
JURASSIC PARK	7990
POLO	3990
SENSIBLE SOCCER	5990
SHADOW OF THE BEAST II	3990
TAZMANIA	3990

MASTER SYSTEM II: CONSULTAR

SUPER NINTENDO



CONSOLA BASICA	17900
CONSOLA + MARIO ALL STAR	24990
CONSOLA + S. FIGHTER II TURBO	28900
CONSOLA + ALADDIN	28900
CABLE EUROCONNECTOR	2190
CONTROL PAD	2490
JOYSTICK FANTASTIK	4900
JUEGOS:	
ALADDIN	11990
BUSSY	5490
BATTLETOADS	8990
COOL SPOT	10990
DRAGON BALL ZZ	11990
DENNIS	11990
DRACULA	7990
EL IMPERIO CONTRAATACA	CONS
FLASHBACK	8990
GP-1 (MOTOS)	11990
JURASSIC PARK	6990
LEGEND OF ZELDA	12990
MORTAL COMBAT	11990
M.R. NUTZ	11990
MARIO ALL STARS	3490
RANMA 1/2	11990
SENSIBLE SOCCER	8990
STRIKER	10490
SUPER BOMBERMAN	8990
SUPER MARIO KART	8990
STAR WING (STAR FOX)	3490
STREET FIGHTER II TURBO	11990
TECMO NBA BASKET	13990
TRODDERS	8990

PRODUCTO ESPECIAL IMPORTACION:	
ADAPTADOR UNIVERSAL	2900
ADAPT. 4 JUGADORES SIMULT	4990
ART OF FIGHTING (16 Mb)	17990
ACT RAISER (PAL)	12490
ACT RAISER 2	CONS
ALIEN 3 (PAL)	11990
BATMAN RETURNS (PAL)	11990
DAFFY DUCK (LOONEY TOONS)	12990
FIST OF NORTH STAR	7990
FURY 2	CONS
MIGHTY MAGIC II (PAL)	12990
MEGA LO MANIA (PAL)	11990
RANMA 1/2 3	CONS
RUNSDADER (RPG PAL)	12990
SUNSET RIDERS (RPG)	12990
THE 7TH SAGA (RPG)	12990
TOTAL CARNAGE (PAL)	12990
TOP GEAR 2 (PAL)	12990
WORLD HEROES (16 Mb)	11990

GAME BOY



GAME BOY BASICA	7900
GAME BOY + TETRIS	11500
HANDY CARRY (BOLSA)	690
JUEGOS:	
BATTLETOADS II	4990
BUSTER BROS	5990
DRACULA	4490
DARKWING DUCK	4490
EL IMPERIO CONTRAATACA	4990
JOE I MAC CAVEMAN NINJA	4990
KIRBY'S DREAMLAND	4490
LAST ACTION HERO	5990
MYTIC QUEST	4990
MORTAL COMBAT	5990
RAGING FIGHTER	5990
ROAD RASH	5490
SUPER PANG	CONS
STAR TREK NEW GENERATION	5490
SUPER MARIO 2	5490
TORTUGAS NINJA 3	5990
TINY TOONS 2	5990
TAZMANIA	5990
TOP RANKING TENNIS	4490
ZELDA	5490

NEO-GEO



PACK ART OF FIGHTING	86000
PACK BLUE'S JOURNEY	75000
PACK CYBER LIP	73000
PACK A. OF FIGHT. + B. JOURNEY	105600
PACK A. OF FIGHT. + CYBER LIP	103800
PACK AOF+BJ+WORLD HEROES 2	142900
CONTROLADOR JOYSTICK	11500
MEMORY CARD	5500
ART OF FIGHTING	28900
BLUE'S JOURNEY	16000
CYBER LIP	13600
FATAL FURY	32800
FATAL FURY 2	42000
FATAL FURY ESPECIAL	44000
KING OF THE MONSTERS	18000
NAM 1975	16000
SAMURAI SHODOWN	44000
SENGOKU	29900
SENGOKU II	43000
SUPER SIDEDICKS	35500
TOP PLAYERS GOLF	16000
WORLD HEROES 2	44000
3 COUNT BOUT	43400

GAME GEAR



GAME GEAR + COLUMNS	15500
GAME GEAR 4 EN 1	18500
ADAPTADOR T.V.	11900
ALADDIN	5290
ASTERIX	5290
COOL SPOT	4700
CHUCK ROCK II	4700
DRACULA	4900
HOOK	4900
JUNGLE BOOK	5290
ROBOCOP VS. TERMINATOR	5290
ROAD RASH	5290
ROAD RUNNER	CONS
STAR WARS	5290
SENSIBLE SOCCER	5290
SONIC CHAOS	5290
STREET OF RAGE 2	5290
ULTIMATE SOCCER	5290
DEVILISH	2990
G-LOC	2990
MARBLE MADNESS	2990
OUT RUN EUROPE	2990
PREDATOR 2	2990
SPACE INVADERS	2990

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT. C/ VELARDE, 8 28004 MADRID

NO OLVIDES INDICAR LOS GASTOS DE ENVÍO: 300 ptas. (Correo normal) ó 750 ptas (Envío urgente)

NOMBRE / APELLIDOS.....

DOMICILIO.....

LOCALIDAD..... C.D.....

PROVINCIA..... TELÉFONO.....

TÍTULOS

PRECIO

☐ CONTREREEMBOLSO

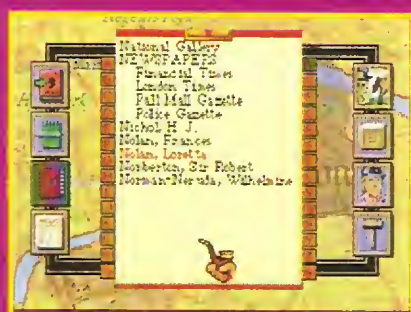
☐ ADJUNTO UN TALÓN A NOMBRE COCONUT

LASERS & PHASERS

SHERLOCK HOLMES

Esto no es un truco, es la solución final del CD. Y por lo tanto, sólo debéis seguir leyendo si estáis lo suficientemente desesperados como para saber finalmente quiénes son los culpables. Y son estos:

- Tin soldier: Pierre Arreau.
- Mummy's Curse: Phillip Travis.
- Mystified Murderess: Loretta Nolen.

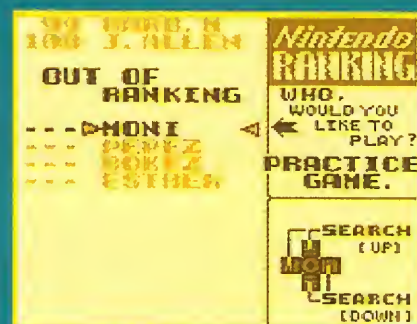
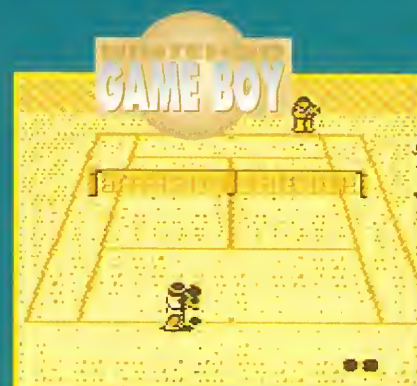


MEGA CD



TOP RANKING TENNIS

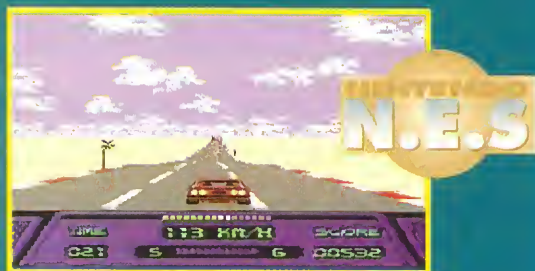
Este juego tiene una ventaja que os pasamos a contar. Cuando pierdas un match, si apagas la consola antes de que el juego vuelva al menú principal, puedes luego reanudar la partida sin que descendas en el ranking. Y todo gracias a la pila que lleva internamente el cartucho.



RAD RACER

Pues bien. Otro sabroso truquillo de esos que sirven para escoger fase, digo circuito...

Una vez que elijas tu coche, pulsa el botón B tantas veces como circuitos quieras saltarte. Luego, cuando vayas a elegir la pista, pulsa ARRIBA y DERECHA en el control pad. Pulsa START... y a ganar todas las carreras.



MORTAL KOMBAT

Pulsa 1, 2 y gira el pad en el sentido de las manecillas del reloj en la pantalla del mensaje, hasta que aparezca la frase "NOW INTERING KOMBAT". Tras esto, podrás elegir personaje y jugar como de costumbre, con la salvedad de que estarás inmerso en el modo Gore y la ficción superará a la propia realidad.

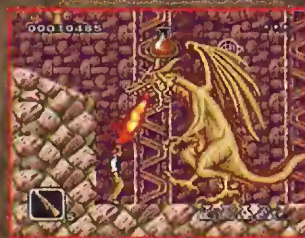


Dracula

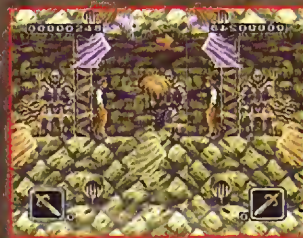
está furioso...



A



B



C



D

...porque algún "caza-vampiros" ha conseguido falsificar varias pantallas de su juego. Tan sólo ha quedado una original. Descúbrala y gana estos escalofrantes premios.



1º PREMIO

Gorra, Taza, Pin y Cartucho Dracula Megadrive

2º PREMIO

Taza y Pin

BASES

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DRÁCULA-

2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Diciembre de 1.993 al 25 de Enero de 1.994.

3. -. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 3 de Febrero de

1.994, y los ganadores se publicarán en el número de Marzo de Hobby Consolas.

4. - De entre todas las cartas recibidas se extraerán seis cartas que serán premiadas con 1 Cartucho de Dracula para consola Megadrive, una Taza, dos Pines y una gorra de Dracula. Y otras cuarenta cartas que serán premiadas con una taza y dos pines de Dracula cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.

Concurso

Dracula

NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCIÓN

TELÉFONO.....CP.....

LOCALIDAD

PROVINCIA

LA PANTALLA VERDADERA ES LA LETRA.....



Qué LOCURA!

El Dibujo del Mes

Pablo Nadal (Huesca) ha tenido la amabilidad de demostrarnos sus dotes de artista, con este dibujito que no vamos a llamar original, pero sí simpaticón y picaresco, ¿no creéis? Aparte de recrear un bonito paisaje, fijaos en la cara de satisfacción de Sonic tras recibir el besito de su bella puercoespina. No es para menos.



Spiderman es tan celoso de su buena fama, que no ha perdido detalle durante la programación del juego que lleva su nombre. Ha perseguido al programador día y noche vigilando cada uno de los bocetos. No sabemos qué va a pasar con el juego, porque al final el pobre programador ha terminado en el psiquiátrico...

LA MASCOTA DEL MES



No es que este dibujito de **Aritz Jauregui** sea una mascota, pero es el único recordatorio navideño que hemos recibido a estas alturas. Y estaréis de acuerdo conmigo en que estos tres personajillos son las mascotas ideales para esta fechas.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S. NINTENDO	G-Loc	Alex Kid II.	Wimbledon T.
NINTENDO	Top Gun.	G 5.000	Darkman
GAME BOY	Top Gun.	T Gun II	World Cup
MEGA DRIVE	Strider 2	K. Of The Monster	Alien Storm
M. SYSTEM	W. Tennis	G-loc	California G.
GAME GEAR	Kick-Out	Woody Pop	Columns

Colaboradores

Han realizado la contralista de este mes:

Miguel López Rubio (Sevilla)
David López Moreno (Madrid).
Román Martínez (Toledo).
Alberto Peiró Casas (Granada).
Fco. Javier Santisteban (Madrid)

El descanso de la ardilla

Mr Nutz ha dejado las costumbres de sus congéneres de lado, y en lugar de ir al parque a saltar de rama en rama, ahora se dedica a cultivar su cerebro leyendo placidamente el periódico al sol. Y es que después de enfrentarse al mismísimo Yeti, ya nada es lo mismo.



LOS VISITANTES



Marshal, nuestro corresponsal en USA, no perdió la oportunidad de ir a la presentación del Super S.F.2. Lo malo es que le gustó tanto la relaciones públicas, que todavía esperamos su crónica.

PROTAGONISTA TÚ

José María Hidalgo (Málaga) siempre había deseado vivir una aventura cibernética. Y como lo que más nos gusta es poneros las cosas fáciles, le hemos convertido en Probotector para que se divierta a su aire.



EL SENSOR

MOLA

- Las series de dibujos animados de Mario.
 - El programa "Bit a Bit".
 - Super Mario All Star.
- La llegada de Flashback y Dragon Ball a Super Nintendo.
- El mogollón de páginas de Hobby Consolas.
 - La ducha de novedades para las fiestas.
 - Que por fin salgan juegos, y encima buenos, para Master.
- Los anuncios de Sega: son preciososísimos.
 - Poder participar en esta revista.
 - Los videos de Hobby Consolas.
 - El Eternal Champion de Mega Drive.
- Que la revista tenga tantas secciones.
 - Que haya tantos concursos.

NI FU NI FA-

- Algunos juegos del Mega CD, que tienen una calidad...
- Lo facilones que son algunos juegos.
- Las otras revistas de videojuegos.
- Que se hagan alusiones un poco (-) en la publicidad.
- Que no haya novedades para Menacer ni Scope.

NO MOLA

- La Sección "Big in Japan": como te pone los dientes largos...
- La escasez de juegos de lucha en las consolas de 8 bits.
- Que "From Consolandia" no aparezca siempre.
 - El olvido que ha caído sobre la Lynx y sobre la Turbo Grafx.
- Que haya juegos que tarden un montón en salir a la calle después de que los hayáis comentado.
 - Tener que esperar otro mes para leer Hobby Consolas.
 - No saber cuál es vuestra cara de verdad.
 - Que siga habiendo cosas que no molen.
 - El precio de los cartuchos.
 - El abusivo precio del Mega CD.
- Lo poco que duran las pilas de Game Gear.

Han colaborado en este Sensor:

David López Moreno (Madrid).
 Juan Benítez (Gerona).
 Juan López (Alicante).
 José Antonio Insua (Pontevedra).
 José Cruz Clemente (Vizcaya).
 Nicolás Alcubia (Balears).
 Daniel Masó (Gerona).

Qué LOCURA!



No hay duda de que éste es uno de los momentos más dramáticos en la vida de Sonic y de **Carlos Calvo** (Palencia).

Hay algunos exagerados que no pueden soportar la pérdida de su querida consola, aunque se esfuercen en disimularlo.

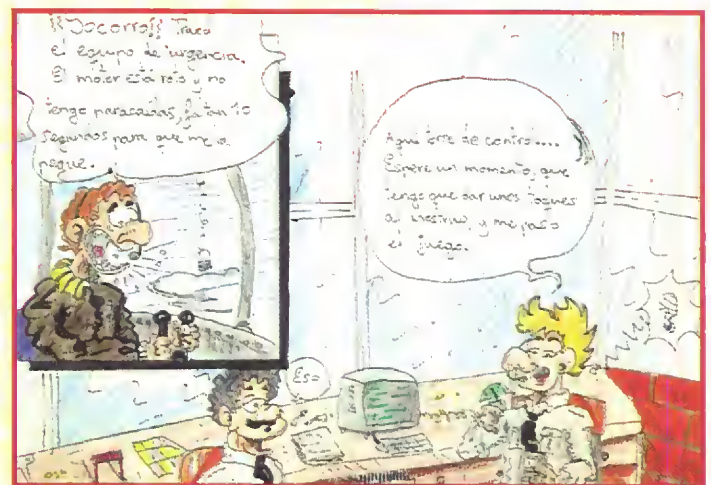


Amir Amini (Vizcaya) está deseando que le recordemos a Iván, Víctor, Luis y a todo el que se sienta

aludido, que la piratería es delito. Pues oye, si es por una causa tan buena como ésa, ahora mismito te hacemos ese favor.



Hay algunos que aún no tienen muy claro qué es eso de pegarse hasta con su "sombra". **Fco Javier Álvarez** (Sevilla).



Esto es lo que ocurre cuando el piloto no ha practicado con un buen simulador y en la torre de control se flipa con la G.B. **Raúl Andrés** (Vizcaya).

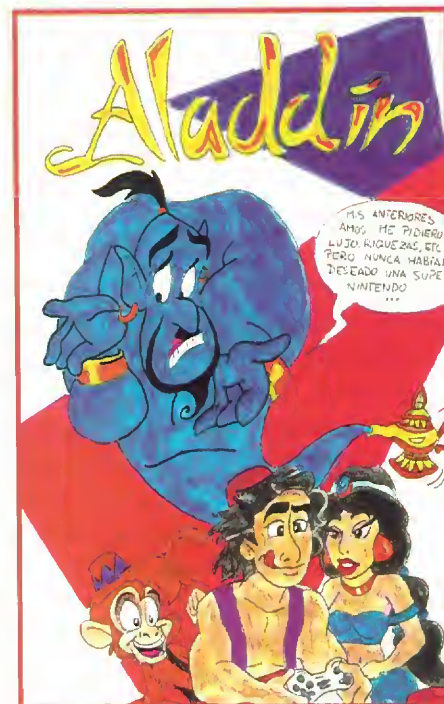


¿Qué os parece el ejemplo que da Mario dejando solo ante el peligro a su querido hermano Luigi? **José María Hernández** (Barcelona).

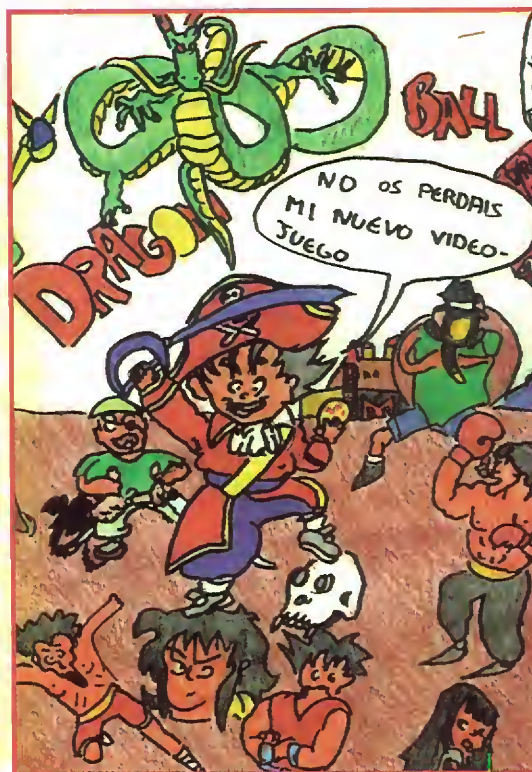


La nueva aventura de Sonic permite tres jugadores: las novias también tienen derecho, o eso opina **Alejandro Díaz** (Jaén).

El genio más genial está alucinado con la petición de sus nuevos amos. ¡Una consola! **Roberto González** (Vizcaya).



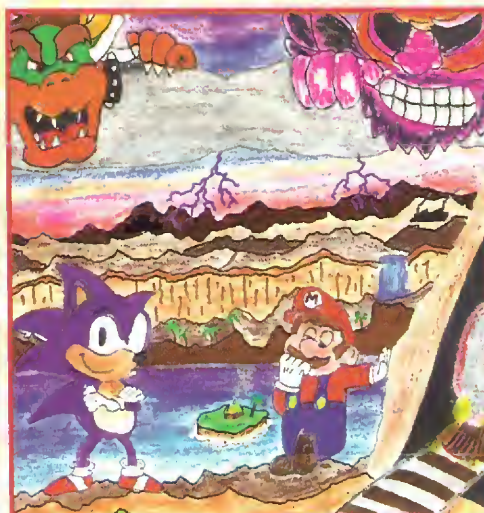
Julián Iglesias ha descubierto que para ahorrar, aquí se manda a los transportistas sin camión. No sé cómo llega a tiempo la revista...



Javier Agulló, un chaval de sólo 10 años de edad, está deseando que Goku sea el héroe principal de una nueva aventura. ¿Alguien más secunda la moción?



Robotnik se ha buscado ayuda para derrotar a Sonic. Pero tanto nosotros como **Miguel González** (Vizcaya) pensamos que se ha pasado.



Mario y Sonic se han unido para poner las cosas difíciles a los malos malísimos, y divertir a los grandes jugones como **Miguel Sancho Nadal** (Madrid).

TELÉFONO ROJO

¿Qué tal amigos? ¿De vacaciones, eh? Me alegro mucho por vosotros. Además, como podéis ver, esta vez yo tampoco puedo quejarme, porque aprovechando las Navidades he decidido tomarme una semana de relax. Y qué mejor para ello que ponerse un kimono ligerito y dedicarse a practicar las técnicas de relajación hindúes. Una gozada, de verdad. Pero no temáis, porque en cuanto llegue el nuevo año, me pondré como loco a contestar vuestras cartas. Así que escribidme a:
HOBBY CONSOLAS. HOBBY PRESS S.A.
 C/ de los Ciruelos Nº4
 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
 indicando en una esquina: **TELÉFONO ROJO.**



La dificultad de Jurassic

Hola Yen, soy un gijonés que tiene una Game Boy, una Mega Drive y unas dudas: 1- ¿Qué dificultad tiene el Jurassic Park de Mega Drive? ¿Y de Game Boy? 2- ¿Saldrá el Pop'n Twin Bee para Mega Drive? 3- ¿Habrá un Empire Strike Back para Game Boy? 4- ¿Es buena idea comprar el Street Fighter II de Mega Drive sin tener el mando de seis botones?

El Consolega Atómico (Gijón).

1- Los dos juegos son totalmente distintos. Aclarado esto, paso a contestarte. El Jurassic de Mega Drive, aunque difícil, es un poco corto y los passwords te pueden llevar con demasiada facilidad hasta el final. Eso sí, tienes la posibilidad de jugar tanto con el Dr. Grant como con el velociraptor. El Jurassic de Game Boy es todo un reto a tu habilidad, te plantea dos problemas principales: los enemigos y el mapeado. Es sin duda un juego difícil.

2- Te garantizo que no saldrá antes del 95. Después...

3- No sé si contestarte de mala manera o directamente remitirte al número 21 de la revista.

4- Comprar ese genial cartucho es una buena idea siempre. Puede jugar bastante bien con el pad de tres botones, no es tan cómodo como con el de seis, pero...



Rimas consoleras

Hola Yen, como quería ser distinto y original te saludo con un hola y un ¿Qué tal estás?

Te escribo con esta rima y con mucha sinceridad al decirte enhorabuena por la mejor revista que hay en consolas y tu sección en particular.

Bueno, dejo ya de rimar y me limito a preguntar. 1- Tengo el Flashback y quisiera comprarme otro juego bueno, ¿Cuál me aconsejas: Aladdin, Jurassic Park, Sonic Spinball o el juego portátil Barcode battler? 2- ¿En qué consiste el juego Art Alive? 3- ¿Cuál es el mejor juego de golf, coches, arcade...?

Antonio Herrero (Segovia).

1-Por este orden, Aladdin, Jurassic Park y Sonic Spinball. El Barcode Battle es una cuestión distinta, ya que no es un juego sino una máquina diferente. Mi opinión es que es demasiado caro y que es un tipo de juego que no sé hasta que punto puede atraerte.

2- Es un juego de dibujo estilo Mario Paint, aunque algo más pobre de opciones. Se pueden hacer buenos dibujos gracias a sus herramientas.

3-PGA Tour Golf, F-1, S.F.II, Aladdin, Flashback, The Lost Vikings.



Concurso rapero

bases del concurso

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores que envíen el cupón (no valen fotocopias) junto con el trabajo que presentan a concurso: en vídeo o en cassette (como prefieras):

HOBBY PRESS S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indica en una esquina del sobre:
CONCURSO TOE JAM & EARL

2. - Serán válidas las cartas con fecha de matasellos comprendida entre el 27 de diciembre de 1.993 y el 25 de enero de 1.994.

3. - Los ganadores se elegirán el 3 de Febrero de 1.994, y se publicarán en el número de Marzo de Hobby Consolas.

4. - De entre todas las cartas recibidas se elegirán dos ganadores, uno al mejor trabajo presentado en cinta de vídeo y otro el mejor trabajo en cinta cassette, ambos trabajos serán premiados con una mini cadena Solac Micro Hi-Fi (Compac Disc, Radio Cassette y Ecualizador) y un CD del último trabajo de US3 (Hand on the Torch) cada una. Otras trece cartas serán premiadas, así mismo, con un CD de US3 cada una. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores de dicho sorteo.

Toe Jam & Earl

tienen ganas
de marcha
y te retan a que
crees tu propio
RAP consolero



Así que ponte en marcha aprovechando las vacaciones y crea tu propio rap. Tántate con un par de amiguetes y échale imaginación. El rap puede ser lo largo o corto que quieras, en chino, castellano o japonés, pero eso sí: deberás mencionar las siguientes palabras clave: TOE JAM, EARL, SEGA y HOBBY CONSOLAS.

Se admiten los raps en cintas de música o en cintas de vídeo. Y una última cosa, envíanos también la letra del rap por escrito. ¿Entendido? ¡Pues, ponte las pilas!

Además tu ritmo rapero se premiará con ...



*2 atómicas minicadenas
(CD, cassette y ecualizador)
y 15 CDs con la música
más rapera del momento*



**HOBBY
CONSOLAS**

SEGA

cupón

de participación

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

C.P.:

Telf.:

Edad:

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBODOD, JOE MONTANA II, SPORT: TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

**¡EXCLUSIVAMENTE PARA
MEGAJUGONES!**

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passwords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

**Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco,
¡¡PÍDENOSLO!!**

**SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA
GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE**

Nombre y Apellidos:

Dirección:

Localidad: Provincia:

Código Postal: Teléfono:

☐ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.

☐ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.

☐ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

HC Número

Fecha de caducidad:

**PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL
TELÉFONO: (91) 654 61 64 6 ENVIAD EL
CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72**

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4
San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

Más juegos para NES

Hola Yen. Un saludo a ti y a todo el equipo de Hobby Consolas. Tengo una NES y me gustaría que me aclararas algunas dudas. 1- ¿Por qué no ha salido el Mortal Kombat para NES?

2- ¿Va a salir un CD para Super NES o una nueva consola más avanzada?

3- Dime juegos buenos para NES que no sean los Mario, Star Wars, Battletoads ni Robocop 3? 4- ¿Sabes algo de alguna aventura nueva de Zelda en NES o Super NES? 5- ¿Me puedes decir juegos de rol-aventura para NES que no sean los Zeldas?

Alvaro Seller (Granada).

1- ¿Por qué las ranas no tienes pelo? ¿Por qué se extinguieron los dinosaurios? ¿Por qué me haces preguntas que no tienen respuesta?

2- Todo parece indicar que le proyecto del CD Rom se ha aparcado para volcarse en el perfeccionamiento de nuevos chips para la Super Nintendo y para hacer, como tú dices, una nueva consola de 64 bits. ¿Cómo será? ¿Cuándo?...

3- Batman Return, Jurassic Park, Asterix.

4- No.

5- Battle of Olympus, Faxanadu, Robin Hood.



¿Juegos para Mega Drive?

Hola Yen, ¿qué tal? Seguro que bien. Tengo algunas dudas que quiero que me aclares.

1- ¿Van a sacar Super Star Wars o Super Empire Strike back para Mega Drive o Mega CD? 2- ¿Cuál de estos juegos me recomiendas: Bubsy, Aladdin o Asterix?

3- ¿Cuál de estos juegos de fútbol es el mejor: Super Kick Off o E.A. Soccer?

Juan Carlos Navarro (Sevilla).

Por tus preguntas sospecho que tienes una Mega Drive. La próxima vez haz el favor de concretar.

1- Está en proyecto una versión Star Wars para Mega Drive, pero no te puedo decir si será como el de Super Nintendo, totalmente distinto, mejor o peor.

2- Me quedo con Aladdin y, luego, Bubsy.

3- El E.A. Soccer será capz de ponerte los pelos de punta: es el mejor juego de fútbol que podrás encontrar en mucho tiempo.



¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS!

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola. Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo a: MAIL VXC: C/ Santa María de la cabeza, 1. 28045 Madrid.

CENTROS MAIL:

MADRID: C/ Sta. María de la cabeza, 1 y Montera, 32

BARCELONA: C/ Pau Claris, 106; ZARAGOZA: Centro Independencia Local 100 B2.; SALAMANCA: C/ Toro, 84; DOS HERMANAS (SEVILLA): C/ Las Morerillas, 6;

FUENGIROLA (MALAGA): C/ Alemania, 5; BURGOS: Avda. Reyes Católicos, 18 (trasera); TRES CANTOS (MADRID): Edificio El Zoco Posterior, sector pueblos;

BADALONA: C/ Soledad, 12; BILBAO: Plaza Arriquirar, 4; BARCELONA: C/ SANT CRIST, esquina C/ Almeria; ALICANTE: C/ Padre Mariana, 24;

SAN SEBASTIÁN: C/ Autonomía, 3.



ESTE MES TE PROPONEMOS:

Si quieres enviar por correo este cupón, hazlo a MAIL VXC. C/ Santa María de la cabeza, 1 28045 Madrid

<input type="checkbox"/> ... MEGA DRIVE ... SENSIBLE SOCCER	- 6.990 - 5.900	<input type="checkbox"/> ... SUPER NINTENDO ... SENSIBLE SOCCER	- 9.990 - 5.990
<input type="checkbox"/> ... Master System II ... JUNGLE BOOK	- 5.990 - 4.990	<input type="checkbox"/> ... Nintendo ... PRINCE OF PERSIA	- 6.990 - 5.990
<input type="checkbox"/> ... GAME GEAR ... JUNGLE BOOK	- 5.990 - 4.990	<input type="checkbox"/> ... GAMEBOY ... PANG	- 5.990 - 4.290
		<input type="checkbox"/> ... MEGA-CD II ... SHILPHEED	- 9.990 - 8.990

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad: Provincia:

Teléfono: Código Postal:

Nº de cliente: Cliente nuevo: ☐

FORMA DE PAGO: CONTRA REEMBOLSO. SI EFECTUAS TU PEDIDO POR CORREO, DEBERAS ABONAR 250 PTAS. DE GASTOS DE ENVIO AL RECIBO DEL MISMO, PERO SI VAS PERSONALMENTE A LA TIENDA, SOLO TENDRAS QUE PAGAR EL PRECIO INDICADO.

Sólo lucha

Recomendaciones

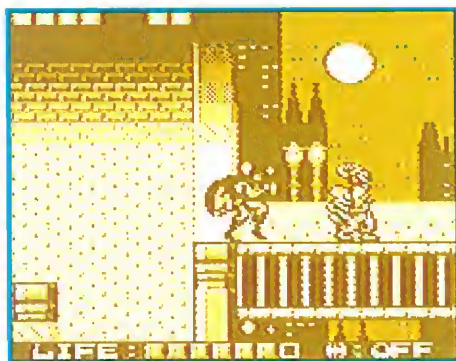
Hola Yen, soy un gran seguidor de la esta revista. Tengo algunas preguntillas que hacerte sobre NES y Game Boy. 1- ¿Por qué no sale el Street Fighter II en Game Boy y, sin embargo, sí sale el Mortal Kombat? 2- ¿Qué juegos de estos me recomiendas: Jurassic Park, Mortal Kombat, The Blues Brothers o Track and Field? 3- Dime algunas novedades para NES y Game Boy.

Manolo Campos (Madrid)

1- Agradezco que no haya salido por el momento el S.F II para Game Boy si es que iba a resultar igual que el Mortal Kombat. Se perdería todo su encanto.

2- Jurassic Park, una aventura larga y difícil. The Blues Brothers, plataformas con ritmo. Track and Field, el sabor de los juegos olímpicos y Mortal Kombat.

3- Para NES tienes tres grandes títulos: Indy Heat, George Foreman y The Prince of Persia. Para Game Boy: Megaman IV, Tiny Toons 2 y Batman Animates Series, los tres de Konami.



Hola Yen, tengo una Mega Drive y una Master System y un montón de preguntas que hacerte: 1- ¿Qué juegos de lucha van a sacar para Mega Drive?

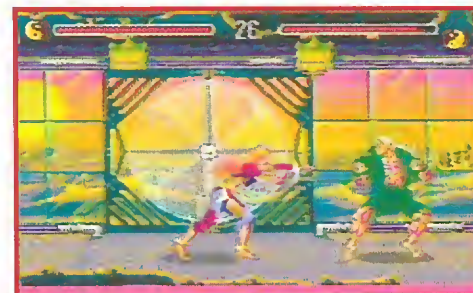
2- ¿Qué tal están Mortal Kombat de Mega Drive y de Master? 3- ¿Se pueden hacer juegos de lucha para Mega CD de la calidad de los de neo Geo?

Oscar Abella (León).

1- Pues para abrir boca tienes ya mismo el excelente Eternal Champions. Para un poco más adelante (94), podrás disfrutar del Fatal Fury 2 y Art of Fighting.

2- Muy buenos juegos los dos, aunque, como es lógico la palma se la lleva el de Mega Drive. Salvando el peliagudo escollo de la sangre, es uno de los mejores juegos de lucha con los que puedes regalar a tu consola.

3- La misma Mega Drive, sin apoyo de CD, cuenta entre sus mejores cartuchos con una conversión de Neo Geo de gran calidad. Me refiero al Fatal Fury que, como ya sabrás, mantiene fielmente golpes y enemigos. La Neo Geo no tiene ciertas limitaciones que impone la Mega Drive al CD, por ejemplo, el color. Es difícil saber ahora si las compañías se van a decidir a entrar de lleno en el tema de los juegos de lucha y el mega CD. Por el momento el único arcade de este tipo que se está preparando es el Mortal Kombat y todavía no sé hasta que punto aprovechará la memoria del CD.



¡Viva la NES!

Hola Robo-Yen. Soy un consolega de Mondragón-city que tiene, como todos, un montón de dudas que espero me resuelvas..

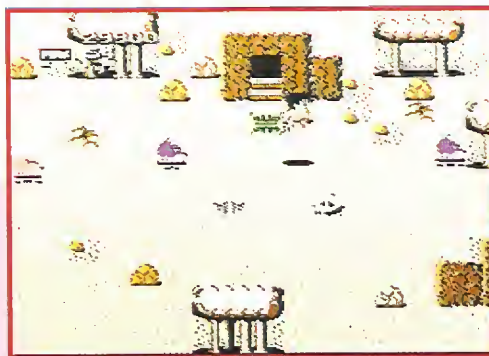
1- ¿Va a salir algún juego de lucha tipo el Street Fighter II para mi NES? 2- ¿Se parecen en algo el Final Figh de la Super al de la NES? 3- ¿Qué tal el Dragón Ball Z para NES?

4- Aconséjame entre estos juegos: Terminator 2, Robocop 3, Spiderman, The Blues Brothers o Hamerin Harry.

5- ¿Cuál es el mejor juego de lucha libre para NES?

Gorka Zubillaga (Guipúzcoa).

1- Para tu NES no lo sé, y para la Nes de todos los demás tampoco se sabe nada. Anda un poco discriminada.



2- El Final Figh de Nes se llama Migthy Final Figh y su diferencia fundamental con el de su hermana mayor es que está tratado con muchísimo humor. Los personajes son de cuerpo pequeño y rechoncho, pero las cabezas son las de siempre. El desarrollo del juego ya te lo puedes imaginar: barrer las calles a base de repartir puñetazos a diestro y siniestro.

3- No es un juego de lucha, es una



aventurilla en la Goku tiene que encontrar las Bolas de Dragón. Su calidad técnica deja bastante que desear, pero es que el cartucho tiene ya unos cuantos añitos y la edad se nota.

4- Robocop 3, Hammerin Harry, The Blues Brothers, Spiderman, Terminator 2.

5- Wrestling Steel Cage Challenge es especialmente atractivo, pero todos tienen una calidad parecida.

**ESTE MES TE INVITAMOS
A VIAJAR A OTRO MUNDO...**



...A OTRO TIEMPO,



...A OTRA DIMENSIÓN.



Prepárate a viajar con nosotros al mundo de **Aladino**, a través de una fantástica guía cargada con los mapas más increíbles que hayas visto jamás. ¿Que te quedan fuerzas? Pues a la máquina del tiempo y a quedarse patidifuso con el despliegue **Parque Jurásico**: mapas, trucos, consejos. ¿Que quieres más, aparte de las secciones habituales de novedades, previews o trucos? Vale, apunta:

**REGALAMOS UNA MÁQUINA RECREATIVA DE SUPER STREET FIGHTER II,
LA ÚLTIMA GENIALIDAD DE CAPCOM.**

Qué, ¿aceptas el reto de viajar con nosotros?

Vídeos musicales propios

Merry Christmas to you, Yen!, Hola, tengo el Mega

CD y un millón de preguntas que hacerte:

1- ¿Cómo funciona Make My Video? ¿Qué clase de música se puede escuchar? 2- ¿Qué juegos me aconsejas: Cobra Command, Thunder Hawk, Sylpheed, Sewer Shark, Nighth Trap o Time Gal?

3- ¿Qué juegos de lucha hay para este soporte aparte de Final Fight?

Garfio.

1- Pues funciona haciendo vídeos, ¿que no te ha parecido claro? Pues echa un vistazo a las páginas de esta revista y encontrarás todo lo que quieres saber respecto a esta original posibilidad de fabricar tus propios vídeos musicales.

2- Los tres mejores son Sylpheed, Thunder Hawk y Cobra Command. Time Gal es un juego muy bonito de ver pero en el que tus posibilidades de acción se reducen a elegir derecha-izquierda-arriba-abajo. Nighth Trap puede ser muy divertido, pero hasta que no esté traducido más vale que te olvides de él. He dejado para el último el Sewer Shark por que preferiría no darte mi opinión, ¿entiendes?

3- Por el momento ninguno, pero te esperan verdaderas bombas. Muy pronto Mortal Kombat, para finales del 94, Eternal Champion y con un poco más de vista el inclito Street Fighter 2.



En la variedad...

Insigne e ilustre maestro de las consolas, soy un consolega que antes que nada quería agradecer a todos por esta revista. Tengo una Mega Drive, una Super Nintendo y un montón de dudas que me gustaría que me respondieras.

1- ¿Qué pasa con la Turbo Express? ¿Para cuándo?

2- ¿Qué diferencia hay entre el Sensible Soccer de Mega Drive y el de Super Nintendo? 3- ¿Va a salir el Snow Bros para Super Nintendo? 4- ¿Qué hay del Slaughter Sports de Mega Drive? 5- ¿Cuántos Dragon Ball ha para Super Nintendo? ¿Cuál es el mejor? 6- ¿Existe algún convertidor para que los juegos de Nintendo valgan para la Super Nintendo? 7- ¿Cuál es el mejor juego de lucha para cada una de mis consolas? ¿Y el mejor de todos?.

Raúl Madrid (Madrid).

1- Con la Turbo Express y con todos los productos NEC pasa lo mismo. Sus distribuidores en España se han cruzado de brazos con el consiguiente estancamiento de este fenomenal material. Sin embargo, esta alucinante portátil se vendió en España en algunas tiendas especializadas y en El Corte Inglés. Su precio, que era de 49.900 pts, se ha visto bastante reducido y si te mueves un poco es fácil que la encuentres, aunque no por menos de 35.000 pts.

2- Los sprites de los jugadores del cartucho de Super Nintendo son más grandes que los de Mega Drive. Por lo demás son prácticamente iguales excepto en la jugabilidad. El Sensible de Mega Drive es más controlable que el de Super Nintendo. 3- Existe un Snow Bros en Japón, pero es difícil que llegue a España ya que la compañía responsable del juego no tiene distribuidor en nuestro país. Quizá de importación... 4- Que no va a salir en España por que no se considera oportuno. (¿?). 5- Actualmente hay dos y un tercero en vistas. De los dos primeros, que son los que conozco, el mejor es el segundo (de dieciséis megas) que ya ha sido comentado en la revista hace un par de números.

6- Sí, se llama Super Deck y para tu información ya he hablado de él en más de una ocasión. A ver si nos leemos la revista.... 7- Si quieres tener los dos mejores juegos de lucha hazte con el Eternal Champion de Mega Drive y con Street Fighter II Turbo de Super Nintendo. Tendrás a las dos consolas contentas y a tus dedos despellejados.

Preguntas indiscretas

Hola Yen, me encanta que a la gente mayor que yo le gusten las consolas, porque supongo que tienes más de 17 años... ¿No? Bueno, al grano, tengo una Super Nintendo y un par de preguntillas: 1- ¿Qué juego de fútbol para Super Nintendo capta mejor el espíritu del deporte rey? 2- ¿Qué buen juego para dos jugadores simultáneos me recomiendas?

Pablo Roldán (Granada)

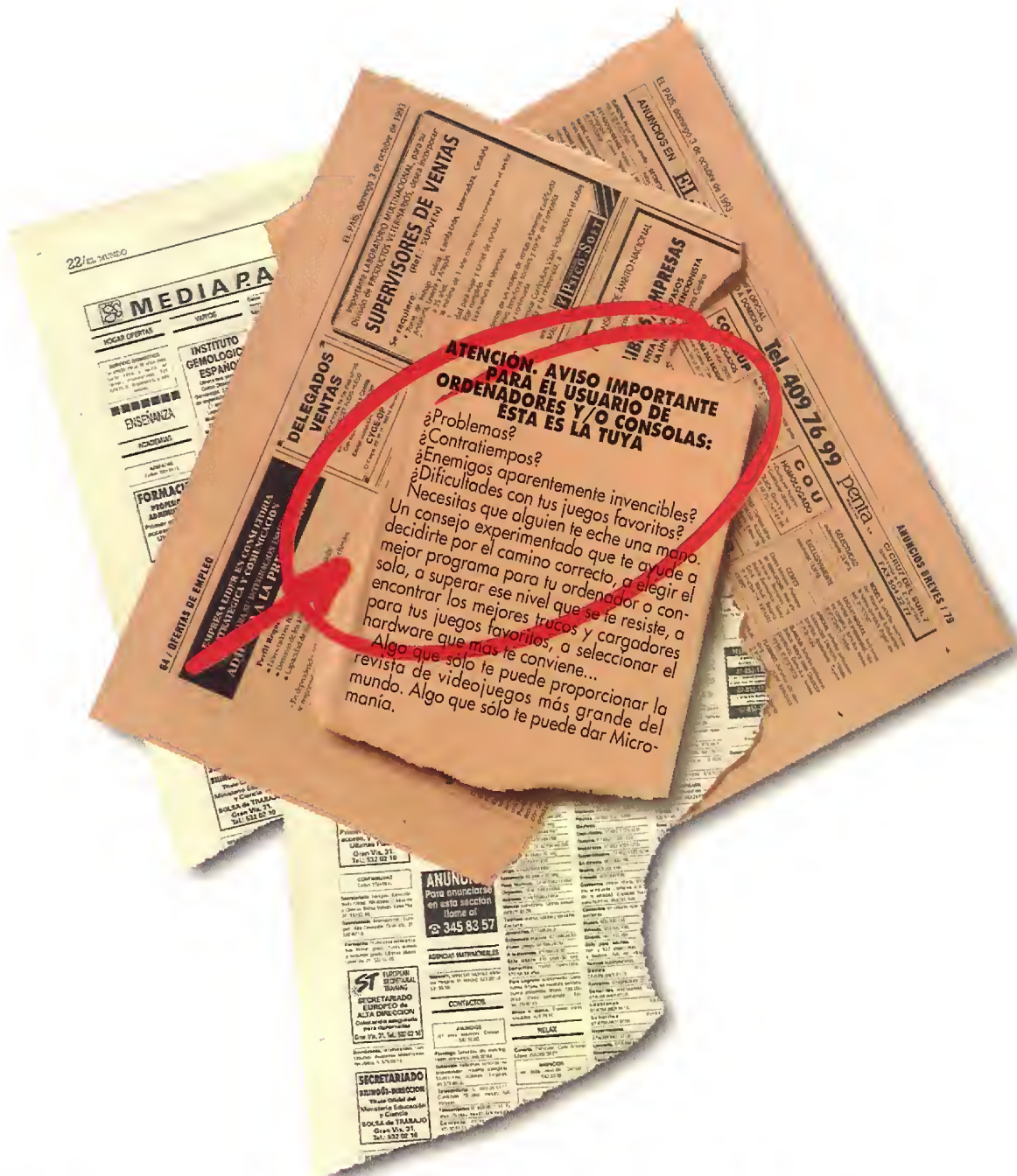
Oye, eres el que más sutilmente me ha preguntado la edad así que te voy a

dar una pista: tengo más de 17 y menos de 100, ¿vale?

1- Los mejores simuladores de fútbol son Super Soccer, Striker y Sensible Soccer. A medio plazo tendrás el E.A. Soccer, que para los entendidos en materia, es el verdadero espíritu del balompié. Yo me quedo con el Sensible.

2- Para empezar, los de lucha y los deportivos, por ejemplo S.F.II, Tecmo NBA y Sensible. Continuamos con Super Swiv y Sunsetriders. Para dos o más jugadores yo me quedo con el Bomberman.





NO LO DUDES, ÉSTA ES LA TUYA

MICRO
Mania

S Ó L O P A R A A D I C T O S

SUPERVIEW

GAME BOY

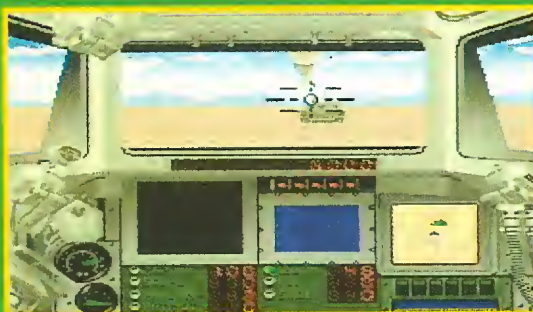


YOU WON 6

Super ba

SUPER BATTLE TANK 2™

ABSOLUTE ENTERTAINMENT INC.
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSED BY NINTENDO

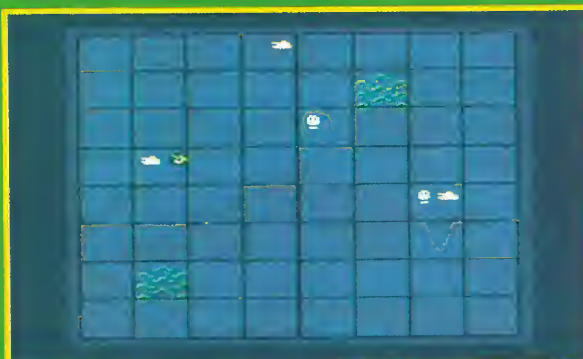
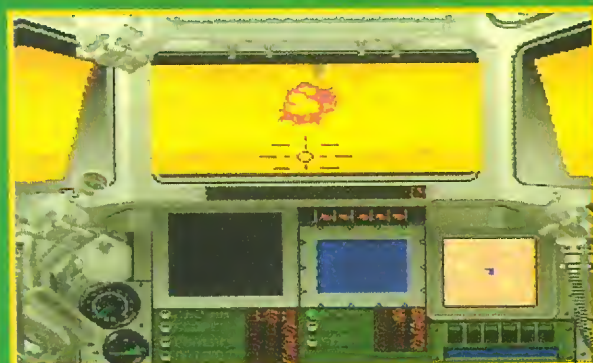
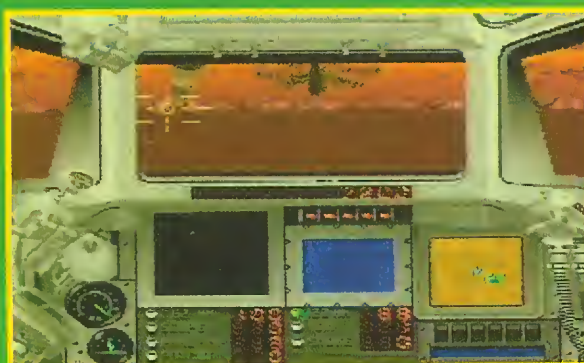
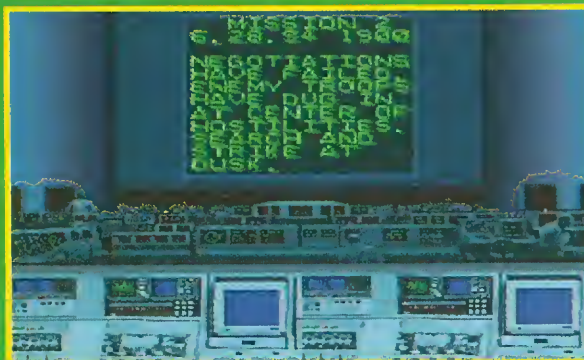


Esto es la guerra. Sí, os lo decimos totalmente en serio. La ofensiva de las fuerzas enemigas se ha hecho cada vez más fuerte, y vosotros os encontraréis en medio del desierto con una misión que cumplir. Estáis rodeados de tanques y helicópteros. Avanzáis con precaución, pues los campos de minas pueden explotar en cualquier momento...

Como veis, os espera un derroche de acción y aventura, gracias a este nuevo cartucho que presenta Absolute Entertainment. El objetivo consiste en destruir todos los vehículos terrestres y aéreos de vuestros enemigos. Para ello, os pondréis a los mandos de un sofisticado tanque, con el que recorreréis diversos parajes desérticos en los que podréis localizar a los adversarios.

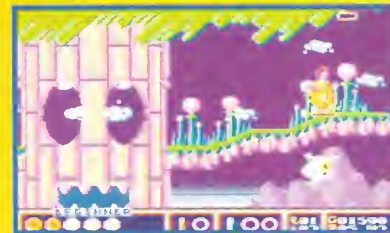
Además, deberéis seleccionar entre siete tipos de armas diferentes, en función del blanco a abatir. Y para facilitar un poco las cosas, contaréis con un plano cuadrulado en el que aparecerán marcadas las posiciones de los objetivos enemigos, los campos de minas y los arsenales donde conseguiréis repuestos de armas.

En definitiva, una auténtica batalla para poner a prueba vuestra precisión y rapidez. Aunque para omar parte en ella, todavía tendréis que tener un poco de paciencia y esperar hasta el próximo año. Que está a la vuelta de la esquina, hombre.



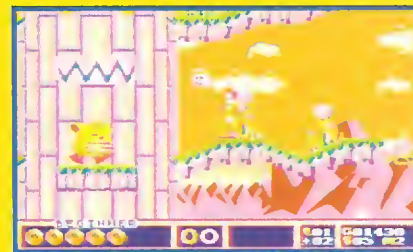
muhammed ali

El mejor boxeo portátil. Si pensabas que en tu Game Boy lo único que faltaba era un buen juego de boxeo, deja ya de lamentarte. La última locura de Virgin ha sido introducir al grandote Muhamed Ali en tu portátil, con la orden de desbaratar a puñetazo limpio todos sus circuitos. Rápido, fuerte y con un gancho de derechas envidiable, Muhamed va a intentar hacerse con el título mundial de los pesos pesados. Para ello, deberá atender a su preparación física, elegir rivales e ir ascendiendo, combate a combate, en el ranking. Con unos grandes movimientos y un sonido que te pondrá los ojos morados, este poderoso cartucho estará el mes que viene golpeando nuestras páginas. Permanece atento, que merece la pena.



Al payaso más comilón que jamás

hayamos dado las hamburguesas le ha sonreído la suerte. Ronald McDonald se ha encontrado parte del mapa de lo que promete ser un fabuloso tesoro. El único problema es que las tres partes restantes han caído en manos de las más variopintas criaturas. Si además de las hamburguesas te gustan las plataformas, prepárate. Ronald McDonald te invita a acompañarle, desafiando el peligro, a un sorprendente universo con el fin de completar el mapa del tesoro. En fin, una prometedora aventura para que os divirtáis de lo lindo con vuestra Mega Drive y el payaso más marchoso del mundillo consolero.



SUPERVIEW

MASTER SYSTEM

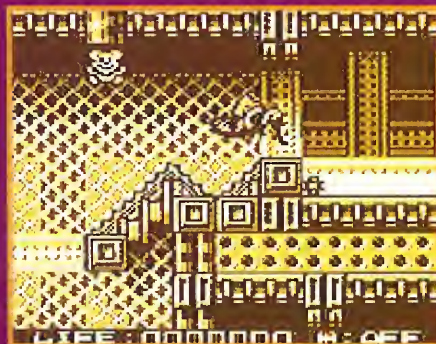


Cuando cae la noche parece el momento propicio para que los criminales, amparándose en la oscuridad, lleven a cabo sus actividades delictivas. Pero en la ciudad norteamericana de Gotham, las sombras nocturnas también dan cobijo al más ardiente defensor de la ley. Es el momento para que el multimillonario Bruce Wayne abandone su habitual imagen frívola, para convertirse en el señor de la noche, en el temido Batman.

El personaje creado por Bob Kane llega por tercera vez a la portátil de Nintendo. En esta ocasión, se presenta siguiendo el estilo de la serie de dibujos animados que ha protagonizado, es decir, cada fase está estructurada según aventuras independientes.

Con esta base, Konami ha realizado un completo juego de acción plataforma, en el que Batman se tendrá que enfrentar a los mismos villanos que en los comics. Por supuesto, no faltan a la cita con Game Boy personajes tan célebres como el Espantapájaros o el Joker. Además, el Hombre Murciélago cuenta con la inestimable ayuda de su pupilo Robin, el Chico Maravilla.

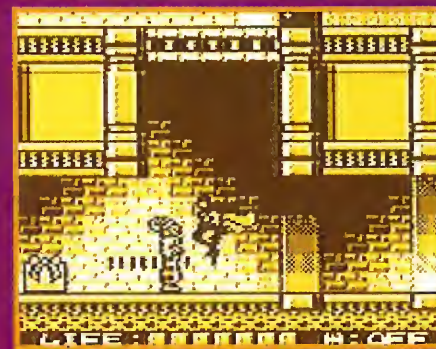
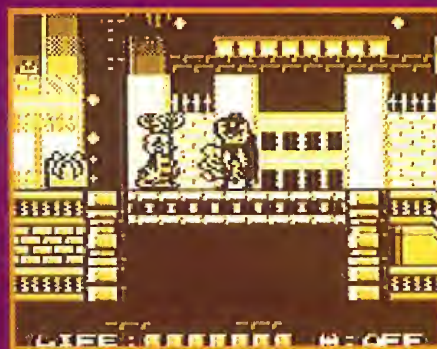
Como veis, la nueva incursión de Batman en la consola portátil se presenta como una trepidante aventura rebotante de acción, emoción y peligro.



GAME BOY

ba

the animated



asterix 3

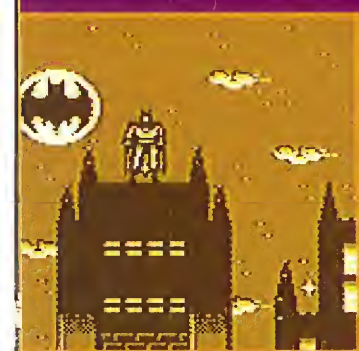
El galo invencible, el terror de los romanos llega a Master System con una nueva misión. Obelix, su amigo del alma, se encuentra prisionero en las mazmorras de la Ciudad Eterna, y sólo Asterix puede rescatarlo.

Aunque claro, para llegar hasta Roma tendrá que afrontar un gran número de obstáculos y peligros. En esta ocasión, además de luchar contra las legiones romanas, Asterix no tendrá más remedio que recoger objetos y llaves para construir plataformas y de este modo abrirse camino hasta la capital del Imperio.

En fin, todo un desafío para el galo más valiente del cómic francés, que se verá inmerso en un cartucho súper entretenido.



batman. series



F-117A night

Último modelo en simuladores. Controlar el avión más avanzado, más completo y más mortífero de todos los tiempos. Elegir la última tecnología en armas y usarla en las zonas más conflictivas del globo. Pilotar, en definitiva, un F-117A, está ahora a tu alcance. Todo lo que ya tenían otros simuladores, aumentado con multitud de apasionantes opciones y completado con una jugabilidad a prueba de bombas. Lo único que tienes que hacer es esperar un mes, introducir el cartucho y sumergirte en la colección de misiones más apasionantes que jamás has visto en tu Mega Drive.



Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	Links	13
Addams Family	Game Boy	12, 15
Addams Family	Super Nintendo	16, 18, 20
Addams Family	Game Boy	23
Adventure Island 2	NES	25
Adventures of Lolo	NES	7
Adventures of Lolo 2	NES	2
After Burner	Varios sistemas	1, 4
After Burner	Master System	24, 25
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9
Airwolf	NES	25
Alex Kid in Miracle World	Master System	24
Alex Kid in Miracle World	Varios sistemas	8
Alien 3	Super Nintendo	26
Alien 3	Master System	26
Alien 3	Varios sistemas	2, 19
Alisia Dragoon	Mega Drive	14
Altered Beast	Varios sistemas	1
Altered Beast	Mega Drive	2
American Gladiators	NES	24
Another World	Super Nintendo	4, 21
Another World	Mega Drive	23
Arnold Palmer Tour Golf	Mega Drive	1, 3, 7, 11, 15
Art of Fighting	NeoGeo	23
Art of Fighting	TurboGraph	26
Asterix	Varios sistemas	11, 12, 16
Augusta Open Golf	Super Nintendo	22
Axelay	Super Nintendo	2, 19
Aztec Adventure	Varios sistemas	1
Bad Dudes	NES	1, 4, 10, 21
Bart Vs the Space Mutants	NES	7
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	1, 15
Batman	Game Boy	1
Batman	NES	17
Batman Returns	Super Nintendo	24
Batman Returns	Mega Drive	26
Batman Revenge of the Joker	Mega Drive	23
Battle of Olympus	NES	3
Battle Squadron	Mega Drive	18
Battle Unit Zeoth	Game Boy	25
Battletoads	NES	4, 5, 17, 21, 22, 23
Battletoads	Game Boy	1, 14, 24
Best of the Best	Game Boy	5, 22, 24
Bill and Ted excellent advent.	Game Boy	2, 19
Bionic Commando	NES	14
Black Belt	Varios sistemas	10
Black Belt	Master System	25
Blazing Lazers	TurboGraph	11
Blue Lightning	Links	2
Blue Shadow	NES	16
Bomber Man	TurboGraph	17
Bomber Raid	Varios sistemas	1
Bonanza Brothers	Varios sistemas	3, 8
Boulder Dash	Game Boy	1, 17
Boulder Dash	NES	25
Boxxle	Game Boy	20
Bubble Bobble	NES	1, 5
Bubble Bobble	Varios sistemas	3, 9, 10, 14
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18
Budokan	Mega Drive	26
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	3, 20
Burai Fighter	NES	5
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	2, 3, 9, 20
Burning Force	Mega Drive	9, 12
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9
Captain Planet	NES	13, 21, 23
Captain Skyhawk	NES	3, 11
Carmen Sandiego	Mega Drive	12
Casino Games	Master System	25
Castle of Illusion	Varios sistemas	16
Castlevania	Game Boy	1, 5, 10, 11
Castlevania 2	Game Boy	25
Castlevania 2: Simon's Quest	NES	3, 12
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2, 5
Chakan the Forever Man	Mega Drive	24
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Links	3, 5, 11
Choplifter	Varios sistemas	1, 17
Choplifter 2	Game Boy	4, 8
Chuck 2: the Son of Chuck	Game Gear	5
Chuck Rock	Game Gear	5, 20, 22
Chuck Rock	Mega Drive	25
Códigos Action Replay	Super Nintendo	25
Códigos Action Replay	Game Boy	25
Columns	Mega Drive	14
Cool World	Super Nintendo	26
Cyberball	Mega Drive	2, 3
Darble Madness	Mega Drive	18
Darius	Super Nintendo	25
Darius 2	Mega Drive	25
Darius Twin	Super Nintendo	2, 18
David Robinson Basketball	Mega Drive	25
David Robinson's Supreme C.	Mega Drive	1, 14
Dead Angle	Varios sistemas	9
Decapattack	Mega Drive	1, 10, 11
Dentro del Laberinto	Varios sistemas	4
Desafio Total	NES	3
Desert Strike	Mega Drive	2, 14, 19, 22
Desert Strike	Super Nintendo	25
Devil's Crush	TurboGraph	10, 13
Dick Tracy	NES	3
Dinablaster	Game Boy	5
Donald -Lucky Dime Caper	Game Gear	4, 21
Double Dragon	Varios sistemas	1
Double Dragon 2	NES	1, 3
Dragon Ball Z 16 MG	Super Nintendo	26
Dragon Crystal	Game Gear	5, 25
Dragon Spirit	TurboGraph	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	NES	8
Duck Tales	NES	1, 5
Dynamite Dux	Master System	25
Ea Hockey	Mega Drive	2, 4, 6, 18
Ecco the Dolphin	Mega Drive	4, 21, 24

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Electrocop	Links	1, 13
Enduro Racer	Varios sistemas	1
Eswat	Mega Drive	25
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	2, 19
Exhaust Heat	Super Nintendo	5, 20, 22
F-1 Race	Game Boy	12
F-Zero	Super Nintendo	14
F1 Exhaust Heat	Super Nintendo	23
Factory Panic	Game Gear	12, 25
Fantasia	Mega Drive	4, 15
Fatal Fury	Mega Drive	4, 5, 21, 22, 26
Fatal Fury	NeoGeo	23
Faxanadu	NES	25
Final Fight	Super Nintendo	17
Flash Back	Mega Drive	5, 22, 23, 26
Flinstones, the	Varios sistemas	13
Forgotten Worlds	Mega Drive	
Fortress of Fear	Game Boy	11, 7
Gain Ground	Varios sistemas	1
Gain Ground	Master System	5, 22, 23
Gain Ground	Mega Drive	13
Galaxy Force	Varios sistemas	2, 19
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates of Zendocon	Links	4, 9
Gauntlet	Links	3
Gauntlet	Varios sistemas	4
Gauntlet	NES	18
Gauntlet 2	NES	1, 11
Gauntlet 2	Game Boy	18
Ghost'n Goblins	NES	1, 17
Ghostbusters	Mega Drive	1
Ghostbusters	Varios sistemas	6, 7
Ghostbusters	Master System	25
Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Ghouls'n Ghosts	Varios sistemas	14
Global Gladiators	Mega Drive	26
Goal	NES	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Godzilla	NES	25
Goldon Axe	Varios sistemas	1, 18
Golden Axe	Mega Drive	3, 4, 6
Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Golden Axe 3	Mega Drive	5
Golden Space	Mega Drive	2
Golf	Game Boy	3
Goonies 2	NES	2, 15, 18
Gp Monaco	Mega Drive	1
Gradius	Super Nintendo	2, 19
Gradius 3	Super Nintendo	3, 20
Gremllins 2	NES	1, 3, 14
Guerrilla War	NES	11
Gynoug	Mega Drive	3, 10, 17
Hang-On	Varios sistemas	6
Hard Driving	Links	8
Hellfire	Mega Drive	13
Herzog Zwei	Mega Drive	12
Hook	Game Boy	2, 19, 25
Hook	NES	4, 21
Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Ikarl Warriors	NES	2, 4
Impossible	TurboGraph	2, 19
Indiana Jones	Varios sistemas	2, 19
Indiana Jones and the Last	Mega Drive	28
Immortal The	Mega Drive	3, 20
Ironsword	NES	8
Ironsword: Wizard & Warriors 2	NES	4, 6
Isolated Warrior	NES	4
J.J. and Jeff	TurboGraph	16
Jackie Chan's Action Kung Fu	NES	1, 10, 17
James Bond Jr.	Super Nintendo	25
James Bond-The Duel	Master System	26
James Pond	Mega Drive	3
John Madden Am. Football	Mega Drive	3, 11
Kenseiden	Varios sistemas	8, 11
Kickle Cubicle	NES	1, 7, 12
Kid Chameleon	Mega Drive	5, 22
Kirby's Dream Land	Game Boy	2, 18, 19
Klax	Game Gear	4, 21
Klax	Mega Drive	12
Krusty's Fun House	Game Gear	24
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	4, 21
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	25
Last Battle	Mega Drive	7
Legend of Zelda, The	NES	16
Lemmings	Master System	23
Lemmings	NES	24
Lemmings	Game Gear	26
LHX Attack Chopper	Mega Drive	25
Little Nemo: Dream Master	NES	10, 14
Lock'n Chase	Super Nintendo	24
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	15
Low G Man	NES	1, 12, 13
Mario Is Missing	Super Nintendo	20
Marvel Land	Mega Drive	11
Master of Darkness	Varios sistemas	20
Megalomania	Mega Drive	23
Megaman	Game Boy	3
Megaman 2	NES	2, 3, 9, 11
Megaman 2	Game Boy	15, 21
Megaman 3	NES	1, 14, 15
Megaman 4	NES	5, 2
Megaman: la venganza Dr Willy	Game Boy	8, 11
Mercenary Force	Game Boy	3, 2
Mercs	Mega Drive	2
Melroid	NES	4, 6, 1
Mickey Mouse	Game Gear	
Mickey Mouse	Game Boy	1
Mickey Mouse Castle of Illu.	Mega Drive	
Mickey Mousocapade	NES	
Micromachines	Mega Drive	
Might & Magic	Mega Drive	
Mike Tyson's Punch Out	NES	5, 2
Mission Impossible	NES	1, 1
Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 1
Mortal Kombat	Master System	
Ms. Pac-Man	Links	

TRUCOS DE JUEGOS

Muhammad Ali's Boxing
My Hero
Némesis
Némesis 2
Ninja Gaiden
Ninja Gaiden
Ninja Spint
Nintendo World Cup
Out Run
Out Run
Out Run
P.O.W.
Pacmania
Pacmania
Panzer Kick Boxing
PaperBoy 2
Parodius
Pc Kid 2 Bonk's Revenge
Pengo
Phelios
Pilotwings
Pin-Bot
Pinball Devil's Crush
Pipe Dream
Pit Fighter
Populous
Populous
Potpourri de Trucos
Power Blade
Power Striker
Predator 2
Predator 2
Prince of Persia
Prince of Persia
Prince of Persia
Pro-Wrestling
Probotector
Probotector
Psychic World
Punch-Out
Put & Putter
Quackshot
R-Type
R-Type
Rad Racer
Rainbow Islands
Rastan
Rastan
Regreso al Futuro 2
Regreso al Futuro 2
Revenge of Shinobi, The
Risky Woods
Rival Turf
Road Avenger
Road Rash
Robocod
Robocod James Pond 2
Robocod
Robocod 2
Roger Rabbit
Rolling Thunder
Rolling Thunder 2
Salamander
Salomon's Club
Scramble Spirits
Scrapyard Dog
Shadow Dancer
Shadow of the Beast
Shadow Warriors
Shinobi
Shinobi
Shinobi 2
Sim City
Simpsons, The
Skweek
Slider
Slime World
Smash T.V.
Snake Rattle 'N' Roll
Snow Bros Jr
Snow Brothers
Soccer Brawl
Sol Feace
Sol Feace
Solar Jetman
Solomon's Key
Sonic
Sonic
Sonic
Sonic 2
Sonic 2
Sonic 2
Sonic Blastman
Space Harrier
Space Harrier
Space Harrier
Spiderman
Spiderman
Splatterhouse
Splatterhouse 2
Splatterhouse 3
Spy Vs Spy
Star Wars
Street Fighter 2
Street Fighter II Turbo
Street Gangs
Street of Rage
Street of Rage
Street of Rage 2
Strider
Super Castlevania 4
Super Ghost'n Ghouls
Super Hang-On

CONSOLA

Mega Drive
Varios sistemas
Game Boy
Game Boy
Game Gear
Varios sistemas
TurboGraph
Game Boy
Varios sistemas
Game Gear
Mega Drive
NES
Varios sistemas
Master System
TurboGraph
Super Nintendo
Super Nintendo
TurboGraph
Game Gear
Mega Drive
Varios sistemas
NES
TurboGraph
Game Boy
Mega Drive
Mega Drive
Varios sistemas
Varios sistemas
NES
Varios sistemas
Master System
Mega Drive
Mega Drive
Super Nintendo
Mega CD
Mega Drive
Mega Drive
Mega Drive
NES
Game Boy
Game Boy
Master System
Mega Drive
NES
Game Boy
Varios sistemas
Links
Mega Drive
Varios sistemas
Game Boy
Varios sistemas
Game Gear
Game Gear
Super Nintendo
NES
Game Gear
Game Gear
Links
Super Nintendo
NES
Game Boy
NES
NeoGeo
Mega CD
Mega Drive
NES
NES
Game Gear
Mega Drive
Varios sistemas
Game Gear
Mega Drive
Varios sistemas
Super Nintendo
Varios sistemas
Game Gear
TurboGraph
NES
Varios sistemas
TurboGraph
Mega Drive
Mega Drive
Master System
NES
Super Nintendo
Super Nintendo
NES
Mega Drive
Master System
Mega Drive
Varios sistemas
Super Nintendo
Super Nintendo
Mega Drive

REVISTA Nº

4, 21
3, 8, 9
14
1, 11, 24
18
13
17, 23
2, 19
6, 10, 23
7, 8
12
2, 4, 7, 18, 21
23
17
18
2, 19
9
9
16
3, 20
7
1, 7
14, 1
3, 20
5, 6, 7
2
8
3, 20
1, 4, 15, 21
23
2, 18, 23
2, 19, 23
4, 21, 22
5, 22
1
2, 19
20
3, 8, 11, 18
3, 4
9, 25
7
1, 14
2, 9
1, 24
8, 15
1
26
10
24
1
4, 21
17
26
7, 15
8
10
2, 3, 5, 6, 9, 19
8, 22, 23, 26
21
24
17
9
5, 22
8
8
1
1, 15, 17
4, 17, 21
1, 17
4, 6, 7
2, 19
1, 17
10, 9
24
12, 25
10, 18
13, 17
7
14, 23
26
19, 2
26
24
1, 6, 7
1
1, 13, 15
2, 3, 8, 10, 6, 11
5, 10, 16
2, 19
17, 19
20
4, 21, 23
2, 9, 10
7
12
4
5
10
5, 22, 25
24
22
1, 14
2, 16, 18, 19
26
16
15, 18
26
2, 3, 19, 20, 21, 23
6
3, 20
1, 14
2



TRUCOS DE JUEGOS

Super Hunchback
Super League
Super Mario 3
Super Mario Bros
Super Mario Kart
Super Mario Land
Super Mario Land 2
Super Mario World
Super Monaco GP
Super Monaco GP 2
Super Off Road
Super Probotector
Super R-Type
Super Soccer
Super Spy Hunter
Super Star Wars
Super Strike Eagle
T.M.N.T.
Taz-Mania
Taz-Mania
Team Usa Basketball
Tennis
Tennis Ace
Terminator
Terminator 2
Tetris
Thunder Force 2
Thunder Force 3
Thunder Force 4
Tiger Heli
Tiger Road
Tiny Toon
Tiny Toon
Tom & Jerry
Top Gear
Top Rank Tennis
Tortugas Ninja
Tortugas Ninja
Tortugas Ninja 2
Tortugas Ninja 4
Totally Rad
Track & Field 2
Transbot
Truxton
Turrican
Turrican
Turtles 2
Turtles 4
Uforia
Vigilante
Viking Child
W.W.F.
Where is Carmen Sandiego?
Who Frammed Roger Rabbit?
Wimbledon
Wimbledon Tennis
Wolfchild
Wonder Boy
Wonder Boy 3
Wonder Boy 3
Wonder Boy: The Dragon's Trap
Wonder Dog
World Cup
World Cup
World Heroes 2
World Wrestling
Wwf Superstars
Zaxxon 3-D

CONSOLA

Game Boy
Mega Drive
NES
NES
Super Nintendo
Game Boy
Game Boy
Super Nintendo
Mega Drive
Game Gear
Super Nintendo
Super Nintendo
Super Nintendo
Super Nintendo
NES
Super Nintendo
Super Nintendo
Mega Drive
Mega Drive
Mega Drive
NES
TurboGraph
Game Boy
Game Boy
Super Nintendo
NES
Super Nintendo
Game Boy
Game Boy
NES
NES
Super Nintendo
NES
NES
Varios sistemas
Mega Drive
Game Boy
Mega Drive
NES
Super Nintendo
NES
Varios sistemas
Links
NES
Mega Drive
Game Boy
Game Boy
Varios sistemas
Game Gear
Master System
Game Gear
Varios sistemas
Game Gear
Varios sistemas
Mega Drive
Game Boy
Game Boy
NES
NeoGeo
NES
Game Boy
Varios sistemas

REVISTA Nº

2, 18
6
9, 11, 12, 13, 15
3, 8, 10
2, 19, 21
5, 7, 9, 10, 16
2, 4, 19, 21
13, 15, 16, 17
5, 7
5, 17, 22
24
15, 24
1, 11, 13
1, 15
14
22
24, 26
1
14, 1
26
Mega Drive
1, 2, 13, 19, 10
Game Boy
Varios sistemas
Varios sistemas
Game Boy
Game Boy
Mega Drive
Mega Drive
Mega Drive
NES
4, 6
3, 10
3, 20
23, 24
4, 21
24
5
1, 7, 12, 13
4
20
17
Super Nintendo
NES
3, 20
3
3
1, 17
3, 16, 20, 23
7, 9
23
23
5, 22
8, 11
7
13
17
14
3, 20
4, 16, 21
5
3, 5, 10, 22
3, 4, 6, 21
20
15
20
3, 4, 12, 21
5, 9
23
3, 8
6
12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.



¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

950 Ptas.



HOBBY SHOPPING

GAME OVER

TODAS LAS NOVEDADES QUE DESEAS LAS TENEMOS EN NUESTRAS TIENDAS

- ✓ Somos especialistas en Super Nintendo, Neo Geo, Mega CD...
- ✓ Servicio a domicilio en 48 horas.
- ✓ Venta de consolas y videojuegos de segunda mano
- ✓ Por la compra de un juego te regalamos el carnet de socio. Con él podrás tener importantes ventajas y descuentos.

ESTE MES TE PROPONEMOS LOS SIGUIENTES JUEGOS:

GAME BOY: Tiny Toon 2 - Tazmania- Buster Bros (super pang)- Duck Tales 2- Mortal kombat.

SUPER NINTENDO: Dragon Ball 3 (24 megas)- Dragon Ball 2 (pal version) - Fatal Fury 2- Art of Fighting- Fist of the North Star- Super Off Road: The Baja - Top Gear 2- Sunsetriders- Ranma 1/2 2ª Parte.

MEGADRIVE: Lethal Enforcers- Real Virtual (guantes y gafas) - Hook- Dracula- E.A. Fifa Internacional Soccer - Sensible Soccer- Puggsy...

NEO-GEO: Samurai Shadown - Fatal Fury 2 Special Edition (6 luchadores más)- View Point...

Palma de Mallorca: Santiago Ramón y Cajal, nº 7 bjos. (07011). Tlf. 971. 737351- 282146

Barcelona: Teodora la Madrid 52- 60. (08022). Tlf. 93- 4185960.

Nuevo Centro en Barcelona: Pza. Consell Vila de Sarrià, 9 bjos. (08034) Tlf. 93- 2803351. Fax. (93) 2803441

NUEVOS CENTROS EN FRANQUICIA, LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS



CAMBIAMOS JUEGOS DESDE 1.000 PTAS.- NEO GEO - MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - CLUB DE CAMBIO. CAMBIA 3 Y TE REGALAMOS EL 4º CAMBIO. ¡¡LLÁMANOS!!



GUTIÉRREZ

C/ Marqués Alonso Martínez, 9
Teléf.: 889 38 90 - ALCALÁ DE HENARES

TODO
en videojuegos de PC
y consolas

TODO
en venta, cambio,
y alquiler

TODAS
las marcas y sistemas

... Y EN SEVILLA



VÍDEOJUEGOS
MANGAS
Y OBJETOS
EXCLUSIVOS
DE
IMPORTACIÓN.
ENVÍOS A
TODA
ESPAÑA



PLAZA CRISTO DE SORROS 26
41003 SEVILLA / T. (95) 4564957

VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

523 23 93
523 24 08

NOVEDADES NOVIEMBRE

Fatal fury II
Actraiser II
Eternal Champions
Turtles Tournament Fighters
Empire Strikes Back
Sunset Riders

VENTA JUEGOS DE SEGUNDA MANO

¡¡CLUB CAMBIO CARTUCHOS!!

MEGADRIVE: 1.500 Pts.
**MASTER SYSTEM, NES,
GAME GEAR, GAME BOY:** 1.000 Pts.
SUPER NES: 2.000 Pts. (PAL), 1.500 Pts (USA)

¡¡REALIZA CINCO CAMBIOS DURANTE
EL MES DE ENERO Y TE REGALAMOS
OTRO JUEGO EN TODOS LOS SISTEMAS!!



**DRAGON
BALL Z**

DRAGON BALL Z III
¡¡24 MEGAS!!
disponible en Enero

ORBITAL

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA

- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 M Tetuán

28020 Madrid

Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN VALENCIA
TU TIENDA...

**computer
juegos**

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

MADRID

ZONA NORTE

MEGAJUEGOS

TODAS LAS ULTRANOVEDADES DE SEGA
Y NINTENDO ANTES QUE NADIE
EN VENTA, ALQUILER Y CAMBIO

SERVICIO A DOMICILIO EN 24 HORAS

También vendemos
a tiendas. Consulte
precios. ¡¡Llámenos!!

Centro Comercial Colombia
(frente Minicines)
Avda. Bucaramanga, 2
Madrid 28033. Telf: 381 33 67

Centro Comercial Canillas
Crta. Canillas, 43
(Mercado)
Telf: 300 02 72

TODO PARA TU CONSOLA - CENTRO DE CAMBIOS - SERVICIOS TU PEDIDO URGENTEMENTE

Titulos en stock o inminente aparición



Aladdin
Alien Vs. Predator
Battletoads
Bomberman
Bubsy the Bobcat
Goof Troop
GP-1
Jurassic Park
Lamborghini!

Sunset Riders
Dr. Franken
Might & Magic II
Top Gear 2
Cool Spot
Clayfighter
World Heroes
Aero The Acrobat
Zombies
Ranma 1/2
Sensible Soccer
Nigell Mansell
Mr. Nutz
Pop'n Twinbee
The Lost Vikings
Flashback
Daffy Duck

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Batman Return
Blackhole
Assault
Sonic CD
Final Fight CD
Night Trap
Hook
After Burner III
Lethal Enforcers
Thunderhawk
Sewer Shark
Silohed

MEGA-CD !!

Street Fighter II
Aladdin
Hook Sonic Spinball
Lethal Enforcers
E.A. FIFA Soccer
Robocop Vs. Terminator

MEGA DRIVE

MEGADRIVE 2
!!DISPONIBLE!

y además...

TAMBIÉN
SERVICIOS
A TIENDAS

ESPECIALISTAS
16
BIT

C/ PÉREZ GALDÓS, 36 BAJO
02003 - ALBACETE

Tel. (967) 50 72 69

**SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS,
NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD
DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!!**

Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

EN CÓRDOBA...

**COLECCIONISTAS
DEL VIDEOJUEGO**

**Gran surtido de videojuegos
en cambio**

**TODO EN CONSOLAS Y ACCESORIOS
ÚLTIMAS NOVEDADES EN VENTA**

**10% Descuento
en videojuegos**

**También
servimos
a tiendas**

C/ Los Olivos, 6 (Frente a Modesta de Ayda.
Almogavares). Telf: 957- 27 65 75. 14006 Córdoba

GAME & RENTAL

**ALQUILER DE
VIDEOJUEGOS A DOMICILIO**

Barcelona

SERVICIO GRATUITO

sólo 300 ptas/día

Dragon ball Z, Mortal Combat, etc

Basta con llamar al

301 46 41

ABIERTO EN VACACIONES

**MEGA
STAR**
JOCS

**ESPECIALISTAS EN CONSOLAS Y VIDEO JUEGOS
NACIONALES Y DE IMPORTACION**

**SUPERNINTENDO, NINTENDO 8 BITS, GAMEBOY,
MEGADRIVE, MASTER SYSTEM,
GAME GEAR, MEGA CD, NEOGEO, PC.**

TU TIENDA PARA JUGAR

GRAN VIA MARQUES DEL TURIA 32 (ESQUINA MAESTRO GOZALBO) VALENCIA 46005 • Tel. 333 03 37

HOBBY SHOPPING

SEGA

MEGA DRIVE

MEGA ACCION
MEGADRIE+ 2 CONTROL PAD
+ STREETS OF RAGE+ GOLDEN AXE
+ SHINOBI+ SONIC

MEGA PACK
MEGADRIE+ 2 CONTROL PAD
+ W.CUP ITALIA+ SUPER HANG ON
+ COLUMNS+ SONIC

FLASH PACK -25.900 **SONIC PACK -19.990**

PACK STREET FIGHTER II
MEGADRIE
+ 2 CONTROL PAD
+ STREET FIGHTER II
+ SONIC

26.900

29.900

MAIL

VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 2892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 H
FAX: (91) 380 34 49

SERVIPACK



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NUEVAS OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO

BATMAN RETURN MEGADRIE - 2990 M. SYSTEM - 2490	BUCK ROGERS MEGADRIE - 2990	CALIFORNIA GAMES MEGADRIE - 3490	CRUE BALL MEGADRIE - 2990	CYBERBALL MEGADRIE - 2990	CHESSE MASTER GAME GEAR - 1990	CHIKI CHIKI BOYS MEGADRIE - 2990	CHOPFLIFER M. SYSTEM - 2490	CHUCK ROCK G. GEAR - 2595	DECAPATAK MEGADRIE - 2990	DICK TRACY M. SYSTEM - 1990	ESWAT MEGADRIE - 2990	FANTASY ZONE GAME GEAR - 1990	FATAL REWIND MEGA DRIVE - 2990	GALAXY FORCE II MEGA DRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING GAME GEAR - 1990	GHOSTBUSTER MEGADRIE - 2990	GLOBAL GLADIATORS M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 1990	HARD DRIVEN MEGADRIE - 2990	HERZOGWEI MEGADRIE - 2990	HOME ALONE MD - 2990 - 5490 MS - 5990 - 4990 GG - 2990 - 3990	IMPOSSIBLE MISSION M. SYSTEM - 2490	INDY III G. GEAR - 2595	KLAX MEGADRIE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990	LA SIRENITA GAME GEAR - 1990	LAST BATTLE MEGADRIE - 2990	LEMMINGS MD - 2990 - 5990 MS - 5990 - 2490	LOTUS I. CHALLENGE MEGADRIE - 2990	MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990	MICKEY MOUSE M. SYSTEM - 2490
MICKEY MOUSE II M. SYSTEM - 2490	MOONWALKER MEGADRIE - 2990	NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 2490	PACMANIA M. SYSTEM - 2490	PAPER BOY MEGADRIE - 2990	PATO DONALD MS - 5990 - 4390	POPULOUS M. SYSTEM - 2490	PREDATOR II M. SYSTEM - 2490	PRINCE OF PERSIA GG - 5190 - 1990	ROAD RUSH II MD - 6990 - 5490	SEGA CHESSE M. SYSTEM - 2490	SHADOW OF THE BEAST M. DRIVE - 2990	SONIC II MS - 6990 - 2990 GG - 5490 - 2490	SPACE GUN M. SYSTEM - 2490	SPACE HARRIER II MEGADRIE - 2990
SPEEDBALL II MEGADRIE - 2990 GAME GEAR - 2595	SPIDERMAN MEGADRIE - 2990 M. SYSTEM - 3490 GAME GEAR - 2595	SUPER HANG ON MEGA DRIVE - 2990	STRIDER MEGADRIE - 2990 M. SYSTEM - 2490	SUPER HYDLIDE MEGADRIE - 2990	SUPER MONACO GP MD - 6990 - 5490	TALESPIR MD - 6990 - 5490	TALMITS ADVENTURE MEGADRIE - 2990	TERMINATOR M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 2595	TURBO OUT RUN MEGADRIE - 2990	WC LEADER BOARD MEGADRIE - 2990	WIMBLEDON M. SYSTEM - 2990	WONDER BOY GAME GEAR - 2595	WRESTLE WAR MEGADRIE - 2990	ZERO WING MEGADRIE - 2990

ALADDIN MEGADRIE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	ANDRE AGASSI MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5650	ASTERIX MEGADRIE - 9900 M. S. parte II - 5990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	BART'S NIGHTMARE MEGADRIE - 6990	BATLETOADS MEGADRIE - 7490 M. SYSTEM - 6490	BUSBY MEGADRIE - 8990	CLIFFHANGER MEGADRIE - 6990	COOL SPOT MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190	CHUCK ROCK II MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	DAVIS CUP TENNIS MEGA DRIVE - 8990	DR. ROBOTNIK'S MEGA DRIVE - 7990	ORACULA MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5090	FATAL FURY MEGADRIE - 7990	FIFA SOCCER MEGA DRIVE - 8990	FLASH BACK MEGADRIE - 9900
GUN STAR HEROES MEGADRIE - 8490	HOOK MEGADRIE - 6990 GAME GEAR - 5090	JUNGLE BOOK MEGADRIE - Prox. GAME GEAR - 5990	JUNGLE STRIKE MEGADRIE - 9900	JURASSIC PARK MEGADRIE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990	KICK OFF MEGADRIE - 7490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490	LAST ACTION HERO MEGADRIE - 6990	MAZING WARS MEGADRIE - 7990	MORTAL KOMBAT MEGADRIE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990	NBA ALL STAR MEGADRIE - 8990	PUGGSY MEGADRIE - 6990	ROAD RUNNER MEGADRIE - 9900 M. SYSTEM - 5990	ROBOCOP VS TERMINATOR MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	ROCKET KNIGHT MEGADRIE - 7990	SENSIBLE SOCCER MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5090
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990	SONIC SPINBALL MEGADRIE - 8990	STREET FIGHTER II (24 Ms) MEGADRIE - 11900	STREETS OF RAGE M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190	STREETS OF RAGE II MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - Cons. GAME GEAR - 5990	STRIDER II MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490	THE FUNSTONES MEGA DRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	THE OTTIFANTS MEGADRIE - Cons. MASTER SYS - 5990 GAME GEAR - 5490	TINY TOONS MEGADRIE - 6990	TURTLES TOURNAMENT MEGADRIE - 9990	TURTLES HYPERSTONE MEGADRIE - 7990	ULTIMATE SOCCER MEGADRIE - 8990	WINTER OLYMPICS MEGADRIE - 9900 M. SYSTEM - 5990	WIZ'N' LIZ MEGADRIE - 6990	ZOMBIES MEGADRIE - 7990

MAS MEGADRIE	MAS MEGADRIE	MAS M.SYSTEM	MAS GAME GEAR
ADAPTADOR 4 JUGADORES 4990	EX MUTANTS 6490	CRASH DUMMIES 6990	CRASH DUMMIES 6490
ANOTHER WORLD 8490	F1 RACING 9900	DESERT STRIKE 5990	DESERT STRIKE 5990
ATOMIC RUNNER 6490	GAUNTLET 4 8990	DONALD DUCK II 5990	DOUBLE DRAGON 5990
BOB 8990	GEORGE FOREMAN 8490	F1 RACING 5990	F1 RACING 5990
CYBORG JUSTICE 6990	GRAND SLAM TENNIS 6490	THE FLASH 5990	HOLLYFIELD BOXING 4990
DOUBLE DRAGON III 8490	GREATEST HEAVYWEIGHTS 9900	PIT FIGHTER 6990	JAMES POND 2 5990
EUROPEAN CLUB SOCCER 8990	GUNSHIP 8990	POWER STRIKE II 5990	NINJA GAIDEN 4590
HAUNTING 9990	JACK NICKLAUS 6990	RAINBOW ISLAND 5490	OLYMPIC GOLD 5190
JAMES PONDO 3 8990	KING OF THE MONSTER 5990	RENEGADE 5490	PREDATOR II 6490
LA SIRENITA 6990	LETHAL ENFORCERS 11900	STAR WAR 5990	STAR WAR 5990
LOTUS 2 8990	MEGALOMANIA 9990	SUPERMAN 5490	SUPER OFF ROAD RACER 5190
MICKY & DONALD 6990	MIG 29 7990	THE FLASH 5990	TOM & JERRY 4900
NBA ALL STAR CHALLENGE 8490	NHL HOCKEY 94 8990	WIMBLEDON II 7990	WONDER BOY II 5190
POPULOUS II 8990	RANGER X 7990	WRESTLEMANIA 6990	WWF STEEL CAGE 6490
ROLO TO THE RESCUE 7490	ROLLING THUNDER II 6990	ZOOZ 8990	

¡ATENCIÓN!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO

91 380 28 92



ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

PADRE MARIANA, 24
ALICANTE. TEL: 514 39 98

SOLEDAT, 12.
BADALONA. TEL: 464 46 97

C. PAU CLARIS, 106
BARCELONA. TEL: 412 63 10

C. SANT CRIST 51-57
SANTS. BARCELONA.
TEL: 296 69 23

PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
BILBAO. TEL: 410 34 73

AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera)
BURGOS.
TEL: 24 05 47

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1.
MADRID. TEL: 527 82 25

MONTERA, 32, 2º.
MADRID. TEL: 522 49 79

EDIFICIO EL ZOCO (posterior)
AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS
Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72

AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64.
TORREJON DE ARDOZ

C. ALEMANIA, 5
Fuengirola (MALAGA)
Tel: 58 25 82

TORO, 84.
SALAMANCA. TEL: 26 16 81

AUTONOMIA, 3
SAN SEBASTIAN.
TEL: 47 40 72

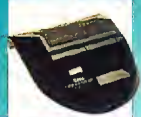
C. LAS MORERILLAS
Dos Hermanas (SEVILLA)
TEL: 566 76 64

CENTRO COM. INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2 Última Planta
ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

PLAZA DE
LA PRINCESA, 4

PERIFERICOS MEGADRIEVE/M. SYSTEM

POWER BASE CONVERTER



MEGADRIEVE - 6490

SOFT PAK



MEGADRIEVE - 1995
MASTER SYSTEM - 1995

CABLES PROLONGADORES



MEGADRIEVE - 790

CONTROL PAD



MEGADRIEVE - 2490
MASTER SYSTEM - 2490

PAD 6 BOTONES



MEGADRIEVE - 2990

MEGASTICK



MEGADRIEVE - 4690

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1390

CONTROL STICK



MASTER SYSTEM - 2590

MENACER + 6 juegos



MEGADRIEVE - 11900

MEGA CD



SUPER PRECIO
44.900

BATMAN RETURNS	Cons.	PRINCE OF PERSIA	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	ROAD AVENGER	8990
COBRA COMMAND	Cons.	ROBO ALESTE	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	8990	SEWER SHARK	9990
CHUCK ROCK	Cons.	SHERLOCK HOLMES	7990
DRACULA	Cons.	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
ECCO THE DOLPHIN	9900	SOL FEAR	Cons.
FINAL FIGHT	8990	SONIC CD	8990
HOOK	9990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
JAGUAR XJ220	8990	TERMINATOR CD	Cons.
JURASSIC PARK	9990	THUNDERHAWK	Cons.
LETHAL ENFORCERS	10900	TIME GAL	8990
MUSIC VIDEO 1: INKS	9990	WOLF CHILD	8990
NIGHT STRIKER	Cons.	WONDER DOG	8990
NIGHT TRAP (2 CD)	12900		



JOYSTICKS



INTRUDER



MASTER SYSTEM - 5490
MEGADRIEVE - 5490
NINTENDO - 4990

MAVERICK



MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIEVE - 3290
NINTENDO - 2290

PAD PROGRAMABLE



MEGADRIEVE - 8990
SUPERNINTENDO - 8990

PYTHON



MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIEVE - 2395
NINTENDO - 1795

TELEMACH 2000



MASTER SYSTEM - 6900
MEGADRIEVE - 6900
NINTENDO - 6900
SUPER NINT. - 6900



CONSULTA
POR LA VENTA A PLAZOS
EN LAS TIENDAS MAIL

¡SUPER PRECIO!

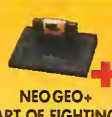
**CONSOLA
NEO GEO**

69.400



NEO GEO+
BLUE JOURNEY

75.900



NEO GEO+
ART OF FIGHTING

86.900

SUPER PACKS a SUPER PRECIOS

PACKS CON 1 JUEGO

CONSOLA + CYBER UP	73900
CONSOLA + BASEBALL STARS PROFESSIONAL	79900
CONSOLA + CROSSED SWORDS	87900
CONSOLA + EIGHT MAN	81900
CONSOLA + FATAL FURY 2	99900
CONSOLA + GHOST PILOTS	89900
CONSOLA + KING OF THE MONSTERS	81900
CONSOLA + SENGOKU	93900
CONSOLA + SUPER SIDEKICKS	96900
CONSOLA + TOP PLAYERS GOLF	79900
CONSOLA + WORLD HEROES	79900
CONSOLA + WORLD HEROES 2	101900
CONSOLA + 3 COUNT BOUT	97900
CONSOLA + NINJA COMBAT	79900
CONSOLA + THE SUPER SPY	79900
CONSOLA + TRASH RALLY	79900

PACKS CON 2 JUEGOS

CONSOLA + ART OF FIGHTING + B. JOURNEY	106900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER UP	104900
CONSOLA + FATAL FURY 2 + CYBER UP	113900
CONSOLA + SUPER SIDEKICKS + B. JOURNEY	113900
CONSOLA + WORLD HEROES 2 + CYBER UP	117900
CONSOLA + 3 COUNT BOUT + B. JOURNEY	113900
CONSOLA + 3 COUNT BOUT + CYBER UP	113900

PACKS CON 3 JUEGOS

CONSOLA + ART OF FIGHTING + BLUE'S JOURNEY + FATAL FURY 2	147900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER UP + SUPER SIDEKICKS	139900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + BLUE'S JOURNEY + WORLD HEROES 2	147900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER UP + 3 COUNT BOUT	146900

KIT DE LIMPIEZA NAKI



GAME BOY	1975
GAME GEAR	1975
MEGADRIEVE	1975
SUPERNINTENDO	1975
MASTER SYSTEM II	1975
NINTENDO	1975
LYNX	1975

GAME GEAR + COLUMNS 14.900



18.990



22.490

GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE,
PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II

GAME GEAR + SONIC
+ ADAPTADOR DE CORRIENTE

Master System II

PACK II

MASTER SYSTEM II + 1 MANDO
+ SONIC + SUPER MONACO GP
+ WORLD SOCCER + COLUMNS

MASTER SYSTEM II BASICA + SONIC

8.900

MASTER SYSTEM II BASICA + ALEX KID

7.900



12.900

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV -13900



MASTER GEAR CONVERTER -2490



WIDE GEAR -2490



FUENTE ALIMENTACION -2190



MALETIN ATTACHE -3795



HANDY POWER KIT -5900



OFERTA

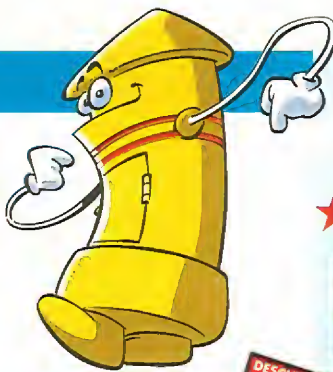
MAIL

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO
POR TELEFONO

91 380 2892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 H
FAX: (91) 380 34 49



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CONSOLA +
★ SUPER MARIO
ALL STARS ★



25.900

CONSOLA BASICA



17.900

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN 2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN 1.925
MANDO DE CONTROL 2.490
CABLE EURO CONECTOR 2.190
JOYSTICK FANTASTIC 4.900
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) 8.990



SUPER NINTENDO SCOPE - 9990



SCOPE POUCH - 5995

Nintendo

CONTROL DECK SET



12.900

CONTROL DECK



6.900

ACTION SET

CONSOLA + SUPERMARIO
DUCK HUNT + PISTOLA

14.900

Nintendo

CARTUCHOS

DESCUENTA
A LOS
CARTUCHOS
500⁺
Pias.

ADV. ISLAND CLASSIC



P.V.P. - 4990

ASTERIX



P.V.P. - 6490

BATMAN RETURN



P.V.P. - 9990

DRAGON BALL Z



P.V.P. - 7990

FLINSTONES



P.V.P. - 8990

GOAL II



P.V.P. - 7990

MARIO & YOSHI



P.V.P. - 6990

MEGAMAN 3



P.V.P. - 7900

ROBOCOP III



P.V.P. - 7990

SPIDERMAN



P.V.P. - 7990

STEEL CAGE



P.V.P. - 7990

TECMO CUP



P.V.P. - 6990

Nintendo

OFERTAS

Nintendo

**MAS
MOGOLLON
POR MENOS**

¡HAZTE CON ELLOS,
COLEGA!

A BOY & HIS BLOB 2995
AD OF BAYOU BILLY 2995
ADVENTURES LOLO 2 3995
ADVENTURE RAD GRAVITY 3995
AIRWOLF 2995
ARCH RIVAL 6990
ASTERIX 6490
ASTYANAX 3995
BASEBALL 2995
BATTLETOADS 8990
BEST OF THE BEST 6490
BIG FOOT 2995
BIONIC COMMANDO 2995
BLACKMAINTA 3995
BLADES OF STEEL 2995
BLASTER MASTER 3995
BLUE BROTHERS 2995
BLUE SHADOW 3995
BOUBBLE BOBBLE 4995
BOULDER DASH 3995
BURAI FIGHTER 2995
CALTELVANIA 3995
CAPTAIN SKY HAWK 2995
CASTELIAN 3995
CHIP & DALE 7990
CITY CONNECTION 3995
CRACK OUT 3995
DAYS OF THUNDER 2995
DONKEY KONG CLASSIC 2995
DONKEY KONG J. MATH 2995
DOUBLE DIBBLE 3995
DR. MARIO 4995
DYNABLAST 3990
ELITE 2995
EXCITE BIKE 2995
FAXANADU 2995

FIGHTING GOLF 3995
FOUR P. TENNIS 3995
GALAXY 5000 7490
GAUNTLET I 4995
GOAL 4995
GODZILLA 4995
GOLF 3995
GOONIES 2 3995
GRADIUS 4995
GREMLINS 2 4995
GUARDIAN LEGION 4995
GUERRILLA WAR 3995
HOOPS 2995
ICE CLIMBER 2995
ICE HOCKEY 2995
IKARI WARRIORS 3995
INSOLATE WARRIORS 2995
IRON SWORD 2995
IRON TANK 2995
JACK NIKLAUS GOLF 2995
JOE & MAC 8990
KABURI QUINTUM FIGHTER 2995
KICKLE KUBICLE 3995
KID ICARUS 2995
LEGEND OF ZELDA 2995
LIFE FORCE 2995

LITTLE NEMO 4995
LOW G MAN 2995
LUNAR POOL 2995
MACH RIDERS 3995
MANIAC MANSION 3995
MEGA MAN 3995
MEGA MAN II 4995
METAL GEAR 3995
METROID 2995
MIGHTY BOMB JACK 3995
MISSION IMPOSSIBLE 3995
NEW GHOSTBUSTER I 4995
OPEN TOURNAMENT GOLF 3995
PANIC RESTAURANT 4995
PAPERBOY 2 4995
PIN BOT 2995
POW 4995
POWER BLADE 2995
PRO WRESTLING 2995
PROTECTOR 4995
PUNCH OUT 2995
PUZZNIC 3995
R. EMBASY MISSION 3995
RACKETT ATTACK 4995
RAD RACER 3995

RAIBOW ISLAND 6990
RC PRO AM 3995
ROAD BLASTER 4995
ROAD FIGHTER 3995
ROAD LAND 2995
ROLLER GAMES 4995
RUSH & ATTACK 2995
RYGAR 2995
SHADOW WARRIOR 4995
SHADOW WARRIOR II 5995
SILENT SERVICE 3995
SIMON QUEST 3995
SKI OR DIE 2995
SMASH TV 2995
SNAKE RATTLE ROI 3995
SNAKES REVENGE 3995
SOLAR JETMAN 2995
SOLOMONS KEY 3995
SOLITE 3995
STEALTH ATF 3995
STREET GANGS 4995
SUPER V'BALL 3995
SUPER KICK OFF 8400
SUPER MARIO 5990
SUPER MARIO 3 8990

SUPER OFF ROAD 2995
SUPER SPY HUNTER 3995
SUPER TURRICAN 4990
TALESPIR 8990
THE BATTLE OF OLYMPUS 6990
THE CHESSMASTER 3995
THE FLINSTONE 8990
THE HUNT FOR RED OCTOBER 4995
THE SIMPSON 2 6995
TIGER HEU 2995
TOP GUN 4995
TOP GUN SECOND MISSION 5995
TORTUGAS MUTANTE S 7990
TOTALY RAD 4995
TRACK & FIELD 2 2995
TRACK & FIELD IN BARCELONA 3995
TROC 4995
TURBO RACING 4995
UFORIA 4995
WEREWOLF 3995
WILLOW 4995
WORLD CHAMP 4995
WORLD WRESTLING 3995
WRESTLEMANIA 3995
ZELDA 2 4995

ADVANTAGE JOYSTICK 6990
ALARGADOR CABLE 1995
CONTROLLERS 1800
ORGANIZADOR JUEGOS 1195
SUPER CONTROLLER 990

SUPER OFERTAS

SUPER OFERTAS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



BOB - 5990



DRAGONS LAIR - 6990



CHESS MASTER - 6990



JOHN MADDEN - 5990



KRUSTY FUN HOUSE - 6990



NHLPA HOCKEY - 5990



STAR WARS - 8990



SUPER KICK OFF - 4990



SUPER SWIV - 5990



TINY TOON - 8990



W. LEAGUE BASKETBALL - 6990



ZELDA - 6990



SUPER BOMBERMAN - 7490



SUPER JAMES POND - 9990



SUPER MARIO ALL STARS - 9990



SUPER PANG - 11990



TAZMANIA - 11990



TEST DRIVER - 11490



TINY TOONS - 10490



TROTTER - Consultar



ULTRAMAN - 8890



WARSPED - Consultar



WWF ROYAL RUMBLE - 10990



YOSHI'S SAFARI - 7490

EXCEPTO OFERTAS

Estos son tus centros Mail

MADRID

CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79

Torrejón MADRID

AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64.

Tres Cantos MADRID

EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR)
AV. COLMENAR VIEJO, S. PUEBLOS
TEL: 804 08 72

Fuengirola MALAGA

CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82

SALAMANCA

CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81

S. SEBASTIAN

CALLE AUTONOMIA, 3
TEL: 47 40 72

Dos Hermanas SEVILLA

CALLE LAS MORENILLAS, 6
TEL: 566 76 64

VIGO

PLAZA DE LA PRINCESA

ZARAGOZA

CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA.
TEL: 21 82 71

GAMEBOY

COMPLEMENTOS

GAMEBOY 7.990

GAMEBOY + TETRIS 11.990

GAMEBOY + TETRIS + STAR WAR 14.990

ILUMINACION- 1.950

LUPA- 1.595

ALTAVOCES- 1.895

CARRY CASE- 1.995

PLAY AND CARRY CASE- 2.495

MALETIN ATACHE- 3.295

PRO POUCH- 1.995

BATERIA NUBY- 4.995

ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495

LIGHT BOY- 3.690

LUZ Y LUPA- 3.395

BATERIA 12 h + FUENTE- 4.995

BOSSTER BOY- 6.995

GAME PACK- 1.550

ADAPTADOR COCHE- 1.595

SOLAR BOY- 4.900

HANDY BOY- 5.990

HANDY CARRY- 1.290

HANDY POWER KIT- 5.900

HIP POUCH- 1.990

LOGIC 3 CARRY- 2.190

CARTUCHOS

SERVIPACK



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92

ATARI LYNX

OFERTA 2900

SUPER PRECIO 11.900

AWESOME GOLF
BASKET BRAUL
BILL & TED'S ADVENTURE
BLOCKOUT

CRISTAL MINE
CHIP'S CHALLENGE
KUNG FOD
MS. PACMAN

BARCODE BATTLER

9.900

REPLAY

MEGADRIVE - 11495
M SYSTEM - 7995
SUPER NINTENDO - 10995

GAME BOY - 7495
NINTENDO NES - 7495

Vidas infinitas, energia ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

GAME GENIE

PARA NINTENDO NES

6.500

PARA MEGADRIVE

9.900

PARA GAME BOY

6.100

TE HARA LLEGAR AL FINAL

300 Ptas.

MAS CARTUCHOS GAME BOY

Addams Family II	5990	Los Picapiedra	5990	Speedy González	5990
Bamb Jack	4990	Mario & Yoshi	4490	Sumo Fighter	5990
Bubble Bobble 2	5990	MegaMan II	4490	Super Mario Land	4490
Bugs Bunny	4990	Mickey Mouse	5990	Terminator 2	5490
Darkman	4990	Muhammed Ali Boxing	5990	The Simpsons	5490
Dr Mario	4490	NBA 2	5400	Tom and Jerry	5390
Duck Tales	5490	Nemesis 2	5490	Turtles	4490
Ferrari Grand Prix	5490	Parasol Star	4990	Universal Soldier	5490
Hook	5490	Principe Valiente	4990	World Cup	4490
Kwirk	4490	Road Rash	5990	Yoshi's Cookie	4490
Kyrbie Dreamland	4490	Robin Hood	5490	Zen	5990

OFERTAS GAME BOY

EXCEPTO OFERTAS

Battle Unitzeoth	1995	Power Race	1995
Blastor Master	1995	Prince of Bobble	2595
Blue Brother	2995	R Type	2595
Boulder Dash	2595	Robocop	2990
Castellan	1995	Rodland	2595
Dynablaster	2595	Snoopy	1995
F1 Racer	3395	Solomon's Club	1995
Gargoyles	2595	Spiderman	2595
Godzilla	1995	Tip Off	2595
Jordan vs Bird	1495	Trax	1995
Kick Off	2995	World Beach Valley	1995

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL V.X.C. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1, 28045 MADRID

NOMBRE		TITULOS PEDIDOS		PRECIO	(No olvides el descuento!)	TOTAL
APELLIDOS						
DIRECCION COMPLETA						
POBLACION						
TELEFONO						
MODELO DE CONSOLA						
Nº CLIENTE						
<input type="checkbox"/> NUEVO CLIENTE						
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO				250	GASTOS ENVIO	
					TOTAL	

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO los juegos: «Quack Shot» y «Arch Rivals» de Mega Drive, por «Sunset Riders», «Chuck Rock» y «Kick Off». ¡¡¡OJO!!! uno por uno. También los vendo. Debéis llamar al TF:954-707347 y preguntar por Juan Carlos.

CAMBIO Master System con dos mandos, una pistola y 17 juegos, 4 de ellos de pistola. La cambio por Mega Drive o por Super Nintendo con dos juegos. Preguntar por Manuel. TF:968-212423.

CAMBIO consola Nasa con cuatro juegos, pistola y dos mandos por «Dead Dancer» de Super Nintendo. Preguntar por Roberto. TF:976-414013.

CAMBIO «Super Kick Off» (8.400 pesetas), por el «Maniac Mansion» (3.900 pesetas). Los interesados deben preguntar por Raúl. TF:987-222712.

CAMBIO Master System, muchos juegos, un pad y un stick. Lo cambio por una Game Boy o Game Gear con algún juego. TF:91-3666446. Preguntar por Diego. Llamar de 19:00 horas en adelante.

SE CAMBIA «Sonic Blastman» de Super Nintendo por «Bola de Dragón ZZ», «Star Wing», «Alien 3» o «Mortal Kombat». Sólo Bilbao. Preguntar por Luis. TF:94-4568983.

CAMBIO Super Nintendo con el juego «Street Fighter II» + 2 pads + Nintendo con 2 pads + 2 juegos + Game Gear

con convertidor por Tv + 3 juegos. Cambio todo esto por una Mega Drive con Mega CD. Preguntar por Guillén. TF:972-770579.

CAMBIO consola Nintendo con 8 juegos: «Shadow Warriors», «Robocop 2», etc... y Game Boy con juegos, por una Super Nintendo con 2 ó más juegos. Debéis preguntar por César. TF:942-215072.

CAMBIO consola Master System II con los juegos: «Alex Kid», «Enduro Racer» y «Grand Prix», por una Game Gear, si es posible con 1 ó más juegos. Preguntar por Carlos. TF:91-33122005.

CAMBIO consola Creation con el juego «Familia Addams» y un disco con 170 juegos, por Master System con el juego «Alex Kid». Preguntar por Amador. TF:957-684049.

VENTAS

VENDO Nintendo con dos mandos, pistola, los juegos: «Tortugas Ninja 2», «Super Mario Bros», «Legend of Zelda», «Joe & Mac» y «American Gladiators», y un cartucho con 4 juegos de pistola. Todo por 15.000 pesetas. ¡¡¡SÓLO QUINCE!!! Preguntar por Antonio. TF:957-238002.

VENDO juegos de Super Nintendo: «Mortal Kombat» (9.000 pesetas, importación pal), «Axelay» (6.000 pesetas), «Actraser» (6.000 pesetas, Americano) y «Street Fighter II» (4.000 pesetas). Todo en perfecto estado. Interesados llamar al TF:93-6522233. Preguntar por Gabriel.

VENDO los juegos «Dino City» y «The Magical Quest» por 12.500 pesetas los dos, y por separado 7.500 pesetas cada uno. Preguntar por Xavier. TF:93-7904364.

VENDO consola Nintendo con 2 mandos y 4 juegos: «Super Mario Bros», «Kung Fu», «The Guardian Lenger» y «Castelvania II» por 15.000 pesetas. Preguntar por Carlos. TF:971-429207.

VENDO «Super Mario Bros 3», «Rainbow Island» + uno de estos juegos: «A Boy and His Blob», «Road Fighter», «Wrecking Crew» y «Top Gun» por 9.000 pesetas. También vendo Nintendo por 4.500 pesetas. Preguntar por Jacobo. TF:981-602719.

VENDO consola Nintendo con dos mandos y con los juegos: «Battletoads», «Mario I», «GhostBusters II» y «Double Dragon» por 17.000 pesetas. Llamar noches y tardes. Preguntar por Urko. TF:91-3812135.

VENDO consola Master System II con dos mandos y ocho juegos, por tan solo 22.000 pesetas. Precio discutible. Preguntar por Fernando. TF:91-7966365.

VENDO juegos de Nintendo: «Tecmo Cup», «Bart Simpson» y «Double Dragon» por 4.500 pesetas cada uno, y «Top Gun» por 2.000 pesetas. Y de Game Gear: «Wonder Boy», «Dragon Trap» y «Donald Duck» a 3.000 pesetas cada uno. Debéis preguntar por Abraham. TF:91-5170289.

VENDO Game Boy con Lightboy y «Super Mario Land 1 y 2», «Tortugas Ninja 2», «Tiny Toons», «Tetris» y «NBA All Stars». Todos ellos con sus cajas originales y en perfecto estado, por sólo ¡¡¡13.000 pesetas!!! Preguntar por José Antonio. TF:948-696201.

¡¡¡ATENTOS!!! vendo «Fatal Fury» de Mega Drive con 4 meses por sólo 5.000 pesetas. Mando con turbo de 3 posiciones por sólo 2.500 pesetas. Tengo el ticket del C. Mail. Llamar de 16:00 a 19:00 horas. Preguntar por César. TF:91-4600229.

VARIOS

VENDO Nintendo con 4 juegos: «Super Mario Bros», «Super Mario Bros 3», «Tortugas Ninja», «Duck Hunt», dos mandos y pistola. Todo por 25.000 pesetas. O cambio por Mega Drive con juego. Preguntar por Álvaro. TF:91-3201549.

VENDO O CAMBIO el juego «Dr. Mario» de Game Boy, por 2.000 pesetas. Debéis preguntar por Carlos. TF:91-3810085.

CAMBIO Mega Drive por Super Nintendo o la vendo con pocos meses de uso, junto a 6 juegos y 2 mandos. TF:93-4173251. Preguntar por Juan Carlos.

QUISIERA COMPRAR Super Nintendo barata, a ser posible con juego de lucha. También vendo Nintendo con 6 buenos juegos o la cambio por una Super Nintendo. Preguntar por Raúl. TF:91-6725880.

VENDO Master System con 7 juegos por 27.000 pesetas. Su valor real es de 39.000 pesetas. O cambio por Mega Drive con 1 juego o por Super Nintendo sin juegos. Preguntar por Carlos. TF:96-1422682.

VENDO O CAMBIO consola Atari 2600 con 35 juegos por 2.000 pesetas. En caso de cambio, por un juego para la Master System II. Preguntar por Eduardo. TF:985-5362337.

VENDO O CAMBIO «Turtles» por 4.550 pesetas, «Red October» por 5.400 pesetas y «Golf» por 4.300 pesetas. Todo para Game Boy. O los cambio por juegos de Super Nintendo. Sólo Granada. Llamar de 8:00 a 9:30 de la tarde. Preguntar por Laura. TF:958-251161.

VENDO Master System con 9 juegos por 30.000 pesetas. ¡¡¡NEGOCIABLES!!! Con juegos como «Sonic», «Sonic 2», «Asterix», «Simpsons», etc... o la cambio por Super Nintendo y dos juegos. Sólo Coruña. Preguntar por José Ignacio. TF:981-220583.

VENDO juegos: «Street of Rage» y «Granada X» de Mega Drive por 4.000 pesetas los dos. O los cambio por un juego de Super Nintendo. Preguntar por Roberto. TF:93-3977845.

VENDO Super Nintendo nueva + «Star Wars», «Legend of Zelda», «Spiderman» y «X-Men» por 17.000 pesetas, o cambio por Mega Drive en buen estado con 3 juegos. Preguntar por Eneko. TF:94-4698171.

La Gran Ocasión

COMPRAS

ME GUSTARÍA COMPRAR juegos buenos de Mega Drive, Master System y Game Gear como: «Carmen Sandiego», «Warriors of Rome» y otros de acción, marmarcianos y periféricos para esas consolas. Debéis preguntar por Sergio. TF:96-1661405.

COMPRO juego de Super Nintendo «Final Fight» con instrucciones por 4.250 pesetas, y el juego de Game Boy «R-Type» con instrucciones por 500 pesetas. Debéis preguntar por Jesús. TF:941-237375. Llamar de 21:00 a 22:00 horas.

DESEARÍA COMPRAR una Game Boy con un juego sin complementos. Escribir a: Manuel Garrido Vaquera, c/Olegario Domarco Sella, 89-4º D. 03206 -Elche- (Alicante).

COMPRO consola Game Boy en buen estado. Precio a convenir. A ser

posible con algún juego. Preguntar por Arkaitz. Llamar de 8:00 a 9:30 horas. No importa de dónde seas. TF:943-514287.

COMPRO «Super Tennis» de Super Nintendo por 2.000 ó 2.500 pesetas. En perfecto estado. Sólo para residentes en Córdoba. Preguntar por Francisco Jesús. Llamar sábados por las mañanas. TF:957-2775440.

COMPRO el juego «Centurion» de Mega Drive con instrucciones. Muy urgente. Llamar a partir de la 22:30 horas. Preguntar por Jonhy. TF:972-301126.

COMPRO caja del «Street Fighter II» y del «Super Mario World». Precio a razonar. Los que estéis interesados, preguntar por José. TF:95-4184865. Desde las 4:00 de la tarde.

COMPRO juego «Taz-Mania» de Master System, con caja e instruc-

ciones. Barato. Llamar a partir de las 20:00 horas. Preguntar por Julio. TF:943-424928.

COMPRO «Castle of Illusion», «Fantasia» y «Ghouls'n Ghost» para Mega Drive. A buen precio. TF:982-211528. Preguntar por Javi.

COMPRO juegos de Super Nintendo que estén como nuevos. A buen precio. Llamar de 15:00 a 16:00 horas o de 21:00 a 23:00 horas. TF:91-6815706. Preguntar por Víctor.

CLUBS

ME GUSTARÍA formar un club por correspondencia con todos los que lo deseen. Sólo para Mega Drive. Intercambio gratuito, trucos, opiniones, etc... Todo gratis. Preguntar por José Mª. TF:943-175348.

MAGICAL CLUB para chicos y chicas de 11 a 14 años, que tengan una

Game Boy o una Mega Drive. Interesados, debéis escribir una carta incluyendo 2 fotos para el carnet a: Ignacio Díez, c/II de Mayo, 6-3º C. 09006 -Burgos-.

SI TIENES una Mega Drive o una Game Boy, escribe a MEGABOY y cada mes recibirás una revista que vale 25 pesetas. El carnet será gratis. Xavier Esteve, c/Cane Verge Monserrat, 28-2ª. 25740 -Pons- (Lleida).

CLUB para usuarios de consolas Sega. Sorteos, carnet, revista... Llama o escribe desde toda España. Ginés Haro Pastor, c/Mandarina, 1 Bis-5º B. 41006 -Sevilla-. TF:954-672014.

SI SOIS de Terrassa y tenéis una Super Nintendo o una Game Boy, escribid a: Víctor Morena Mogio, c/Periodista Grané, 143-5º 2ª. 08226 -Terrassa- (Barcelona).

ME GUSTARÍA formar un club para Game Boy

e intercambiar trucos, opiniones y hacer fabulosos sorteos. Interesados llamar al TF:947-598148. Preguntar por Javi.

SOMOS un club de las 3 Nintendo. Damos trucos y revistas a los socios. Llamar al: 96-3727970/3609024/3612128. Preguntar por Nicolás.

SOMOS el club «MEGA'S Dr.», especialistas en Super Nintendo, Game Boy, Master System y Nintendo. Interesados llamar: Super Nintendo o Game Boy al TF:91-6110524 (Angel), Master System II al TF:91-6111330 (Dani), Nintendo o Master System II al TF:91-6126560 (Iván). Llamar de 18:00 a 22:30 horas. Sólo Alcorcón.

ME GUSTARÍA hacer un club de chicos/as que tengan consolas Nintendo, Super Nintendo y Game Boy. Nos cambiaremos trucos. Preguntar por David. TF:944-4374413.

LA GRAN OCASIÓN

☐ COMPRA

☐ INTERCAMBIO

☐ VENTA

☐ CLUBS

☐ VARIOS

T E X T O :

NOMBRE Y APELLIDOS

DOMICILIO

C.P. LOCALIDAD

PROVINCIA.....

TLF.....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: «La Gran Ocasión». • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.



¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año
(12 números x 350 ptas = 4.200 ptas)
te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y enviárnoslo por correo (no necesita sello).

¿PODRAS ACEPTAR EL DESAFIO DE UN CABALLERO JEDI?

... la calidad de este cartucho
es impresionante.
es imprescindible 95%
SUPER JUEGOS

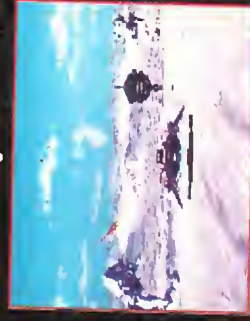
... uno de los auténticos
bombazos del año, ...
SUPER OK, CONSOLAS

STAR THE EMPIRE STRIKES BACK™ WARS™

... te ofrecerá fuertes emociones, mucha acción y la envidiable técnica que ya nos fascinó con *Super Star Wars*.
HOBBY CONSOLAS

... el cartucho promete, y mucho nos tememos que se va a convertir en un clásico.
NINTENDO ACCION

Si vas a jugar un año entero el mismo juego, asegúrate que sea *Super Empire Strikes Back*.
SNES FORCE



Super Empire Strikes Back game © 1993 LucasArts Entertainment Company.
Star Wars es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. The Empire Strikes Back es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

Distribuido por:
Arcadia
software, s. a.

JVC
JVC Musical Industries Europe Ltd.